Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625 ISSN 0946-6304



PC Games Mag

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

9/99 nur DM 6,50 Die Nr.1

100 FAKTEN DIE SIE ÜBER C&C3 WISSEN MÜSSEN!

TOMB RAIDER 4

Die ersten Bilder!

DRIVER

Verfolgungsjagden wie im Film: Das Rennspiel mit Ganoven-Story!

Getestet: Unreal Tournament, Bundesliga Stars. **Gewinnspiel:** Preise im Wert von 45.000 Mark! **Tips & Tricks:** Outcast, Dungeon Keeper 2, Star Wars Racer, NFS4.





WHATS UP?

Bestätigungen

▼ Mi., 14. Juli 1999

Furore in den Foren: *Outcast* schlägt vor allem im Internet enorme Wellen – und zwar nicht immer so wunderschöne, wie man sie in den Voxel-Gewässern des Action-Adventures entdeckt. Die Hintergründe der riesigen Performance-Unterschiede auf vergleichbaren Systemen lesen Sie auf Seite 28.

▼ Do., 15. Juli 1999

Wochenlang hat die deutsche Zeitschriftenlandschaft darauf gewartet, jetzt ist sie endlich da: die AWA-Auswertung '99 vom angesehenen Allensbacher-Institut. Und wir haben allen Grund, auf Sie stolz zu sein, liebe Leser: 690.000 PC-Spieler informieren sich Monat für Monat in PC Games über aktuelle Neuerscheinungen – rund 250.000 mehr als bei der Nummer 2. Darunter befinden sich überdurchschnittlich viele Leser zwischen 14 und 29 Jahren – Abiturienten und Studenten machen allein 25 Prozent aus. Die Analyse beweist einmal mehr, daß PC-Games-Leser zur Elite unter den Spielern gehören. Mit einem Marktanteil von satten 28 Prozent ist PC Games weiterhin das meistgelesene PC-Spielemagazin Deutschlands. Damit das auch so bleibt, wir uns für die Zukunft viel vorgenommen. Lassen Sie sich überraschen, was wir bereits in der Jubiläumsausgabe 10/99 so alles für Sie vorbereitet haben.

▼ Fr., 16. Juli 1999

Verwirrung um *Command & Conquer 3*: Kommt's nun am 2. September, am 26. August oder am 27. August? Widersprüchliche Aussagen liegen uns von Händlern, Elektronikmärkten und Westwood vor. Ein Anruf bei der Deutschland-Zentrale von Electronic Arts klärt auf: T-Day (Tiberium-Day) ist Donnerstag, der 26. August. Doch bis man *C&C 3* wirklich überall – in jedem Kaufhaus, in jeder Filiale, in jedem Laden – kaufen kann, werden sich die Echtzeitstrategie-Fans mancherorts einen Tag länger gedulden müssen und können sich dann endlich in das heißersehnte *C&C 3*-Wochenende stürzen. Der Erscheinungstermin ist nur eines von 100 Fakten, die wir zu diesem Titel zusammengetragen haben. Nach dem Durchschmökern des achtseitigen Specials ab Seite 36 bleibt hoffentlich keine Frage offen. Und wenn Sie sich schließlich auch noch den fünfminütigen *C&C 3*-Trailer auf der aktuellen Cover-CD-ROM angesehen haben, gehören Sie sicherlich endgültig zu den 61 Prozent aller PC-Games-Leser, die letzten Umfragen zufolge auf *C&C 3* warten wie auf kein anderes Spiel in diesem Jahr. Nachdem der unverrückbare Termin in greifbare Nähe gerückt ist, können wir Ihnen für die kommende Ausgabe in jedem Fall einen ausführlichen Testbericht versprechen.

▼ Mo., 19. Juli 1999

Wir schicken den Redaktions-Assistenten los, um einen weiteren Wäschekorb zu kaufen. Grund: die unerwartet große Resonanz auf die neue PC-Games-Rubrik „Schnappschuß des Monats" – Tausende von Lesern schickten Postkarten und E-Mails und legen dem bedauernswerten Tim Schafer (Designer des Erfolgs-Adventures *Grim Fandango*) zum größten Teil umwerfend komische Sprüche in den Mund. Diesmal hat es wieder einen LucasArts-Veteranen erwischt: *X-Wing Alliance*-Schöpfer Larry Holland muß als Opfer unserer gar nicht mal so sehr versteckten Kamera herhalten. Wenn Sie mitmachen wollen: Schnell vorblättern auf Seite 226!

▼ Di., 20. Juli 1999

Breite Zustimmung für den neuen Einkaufsführer im Service-Teil der PC Games: Die einen nutzen ihn als Nachschlagewerk, die anderen trennen ihn heraus und nehmen ihn zum Spielekauf mit, wieder andere studieren eifrig die Sonderangebote, die die Tabellen mit ihren über 1.000 Titeln flankieren.

▼ Fr., 23. Juli 1999

Redakteur Harald Wagner wird immer nervöser, faselt nur noch von Step-Taking, Dijkstra-Algorithmen und Heuristiken. Es sind noch genau zwei Wochen bis zum Abgabetermin seiner Diplomarbeit zum Thema „Routenplanung in der Unterhaltungssoftware". Spätestens die Tiberiumsammler von *Command & Conquer* haben klargemacht, daß die Wegfindung nicht eben zum ausgereiftesten Bereich der Künstlichen Intelligenz gehört. Die Diplomarbeit soll beweisen, daß Siedler nicht in U-förmigen Schluchten stehen bleiben müssen und keine Einheit in Echtzeit-Strategiespielen verloren zu gehen braucht. Über einen eventuellen Durchbruch auf diesem Sektor werden wir natürlich berichten.



Allzeit ein schattiges Plätzchen, einen sonnigen August und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

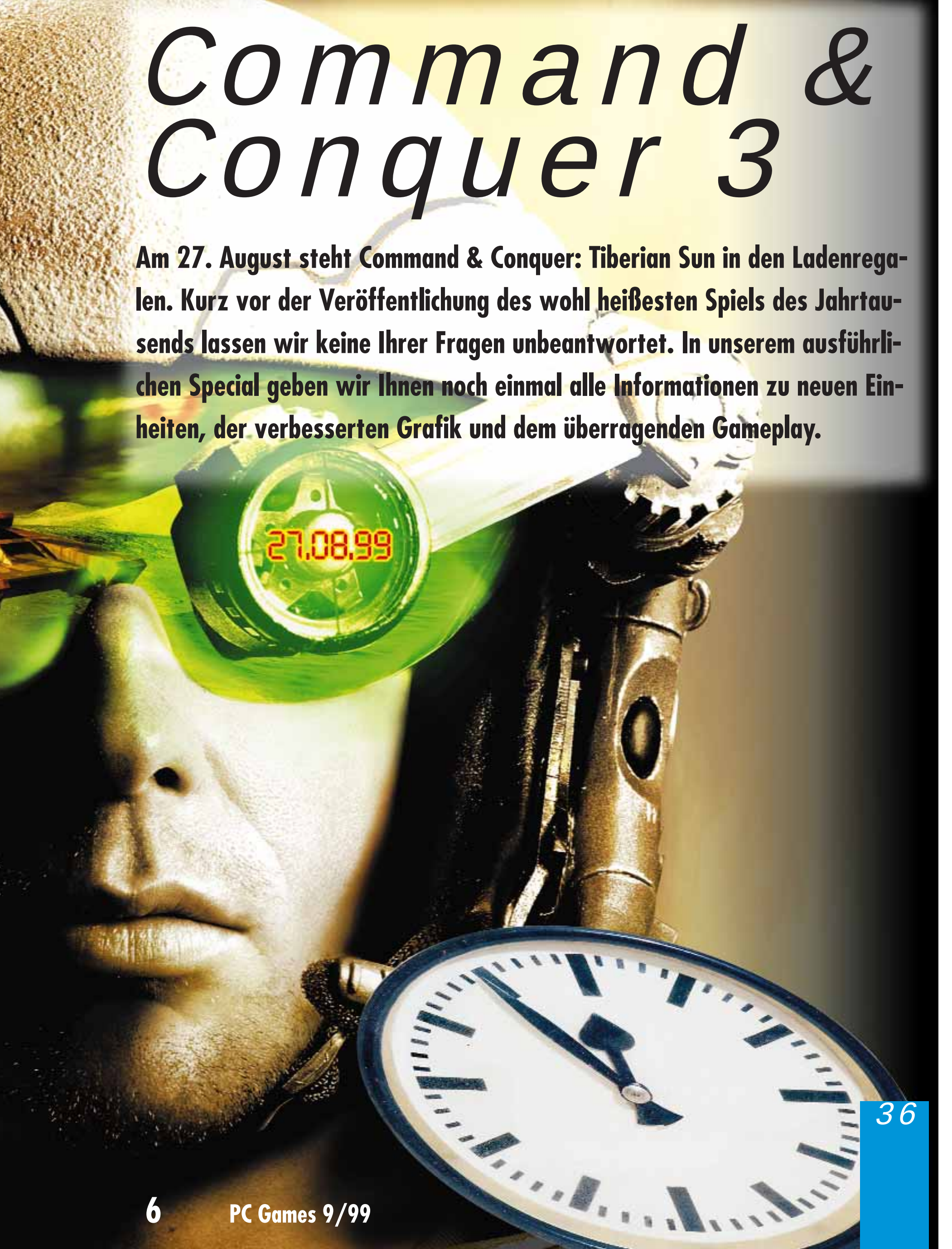
Ihr PC-Games-Team

INHALT

MAGAZIN

RUBRIKEN

SPECIAL



Command & Conquer 3

Am 27. August steht Command & Conquer: Tiberian Sun in den Ladenregalen. Kurz vor der Veröffentlichung des wohl heißesten Spiels des Jahrtausends lassen wir keine Ihrer Fragen unbeantwortet. In unserem ausführlichen Special geben wir Ihnen noch einmal alle Informationen zu neuen Einheiten, der verbesserten Grafik und dem überragenden Gameplay.

36

PREVIEW

REVIEW

HARDWARE

TIPS & TRICKS

KURZTIPS



74 Tomb Raider 4
Die berühmteste Abenteurerin der Welt kehrt zurück. Ab Seite 74 präsentieren wir Ihnen erste Infos zum vierten Teil der Erfolgsserie von Eidos.



88 Unreal Tournament
Ballern, bis der Arzt kommt: Ob Unreal Tournament es schafft, neue Akzente im Ego-Shooter-Bereich zu setzen, erfahren Sie in unserem Testbericht des Monats ab Seite 88.



56 Driver
Die Gangsterjagd durch amerikanische Großstädte könnte zu einem Racer-Höhepunkt des Jahres werden. Was das „GTA in 3D" alles zu bieten hat, lesen Sie ab Seite 56.



162 DVD
Ist die „Digital Versatile Disc" tatsächlich das Medium der Zukunft? In unserem Special ab Seite 162 betreiben wir Grundlagenforschung und geben Einkaufstips.

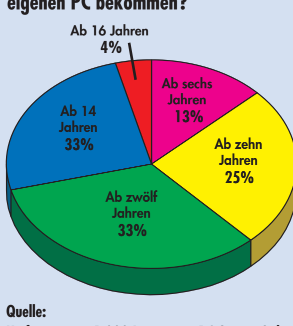




Oliver Menne hat ein Herz für Kinder

Unter Pädagogen herrscht ja bekanntlich eine gewisse Abneigung dagegen, daß Schüler zu viel Zeit mit jenen Wundermaschinen verbringen, ohne die sich im Wirtschaftsleben kein Rädchen mehr dreht. **Das Hauptargument der Erzieher ist sicherlich: „Die sitzen doch nur vor der Kiste und daddeln Ballerspielchen.“** Daher wacht die besorgte Lehrerschaft mit Argusaugen über die PC-Sitzungen der lieben Kleinen, damit statt unterhaltsamer Bildchen nüchterne Tabellen und garantiert spaßfreie Textdokumente auf dem Monitor zu sehen sind. **Ich finde, mit solch einer Haltung vermiest man dem Nachwuchs den Spaß am PC, denn der bietet mindestens genauso gute Unterhaltung wie jedes andere Medium und keineswegs bloß sinnloses Blutvergießen.** Bei unserer Leserumfrage ist herausgekommen, daß immerhin drei Viertel der Befragten für einen Computereinstieg vor dem 13. Lebensjahr plädieren. Meiner Meinung nach sollte das PC-Einstiegsalter so zart wie möglich sein. Es gibt bereits eine ganze Reihe hervorragender Spiele für Kinder, die nicht nur den Umgang mit dem Gerät schulen, sondern auch Wissen vermitteln und eine Menge Spaß bringen. **Wahrscheinlich ist es die berechtigte Angst der Erzieherinnen und Erzieher, daß sie irgendwann mit den technikbegeisterten Knirpsen nicht mehr mithalten können.** Wenn sie gegen unsere jüngsten Leserinnen und Leser eine heiße StarCraft-Partie im Netzwerk wagen würden, hätten die meisten von ihnen gewiß keine Chance.

Ab welchem Alter sollten Kinder einen eigenen PC bekommen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

MDK 2

Fortsetzung des abgedrehten Action-Spektakels

Nach dem kommerziellen Flop des hochgelobten *MDK* übernahm Bioware (*Baldur's Gate*) die Aufgabe, einen Nachfolger zu programmieren. Wieder einmal darf Held Kurt farbenprächtige 3D-Welten bereisen, wobei er neben einem verrückten Wissenschaftler von dem sechsbeinigen Hund Max begleitet wird, dem es leichter fällt, eine Uzi abzufeuern, als elegant gegen einen Baum zu pieseln. Das Ziel des erneut mit reichlich witzigen Ideen gespickten Shooters ist es, bösen Aliens die Suppe zu versalzen und Kämpfe in neun riesigen Levels zu überleben.



Die Perspektive der dritten Person wird auch im zweiten Teil beibehalten.

Descent: Freespace 2

Der Actionorgie zweiter Teil

Volitions *Freespace 2* soll den Adrenalinpegel der PC-Astronauten in ungeahnte Höhen treiben. Die Mittel: 40 neue Vehikel und grafische Elemente mit spürbaren spielerischen Auswirkungen – wie etwa dichte Nebelschwaden, die Sicht und Radar stören. Besonderes Gewicht legt der Hersteller auf den Multiplayer-Part seines Babys. Clanbildungen sollen im Internet genauso möglich werden wie Deathmatches zwischen Einzelpiloten. Sogar ein Missionseditor wird enthalten sein. Veröffentlichungstermin: Winter ´99.



Tritt in die Fußstapfen, die Wing Commander 5 hinterlassen hat: Freespace 2.

Tachyon: The Fringe

NovaLogic in den Weiten des Weltraums

Die Simulations-Experten von NovaLogic erweitern ihren Horizont: In *Tachyon: The Fringe*, einem Weltraum-Shooter im *Wing Commander*-Format, übernehmen Sie die Rolle eines Abenteurers, der in einen Krieg zwischen einem totalitären Regime und einer Rebellengruppe gerät. Das Spiel kommt bereits im September ´99 und wird 20 Hauptmissionen bieten, in denen aber noch über 70 kleinere Aufträge eingestreut sind. Während Sie sich anfangs noch neutral verhalten, müssen Sie sich im Laufe der Geschichte für eine der beiden Seiten entscheiden, was die weiteren Missionen entscheidend beeinflußt.



Ihr Raumschiff können Sie mit zahlreichen Waffen aufrüsten. Wingmen stehen Ihnen im Kampf zur Seite.

Die dunkle Bedrohung

Ratgeber für das Star-Wars-Action-Adventure

Wer's noch genauer wissen will, als es in der ausführlichen PC-Games-Komplettlösung zum Action-Adventure *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* geschrieben stand, der greift zum offiziellen Lösungsbuch aus dem Hause Prima Publishing. Auf knapp 100 farbigen Seiten wird jeder einzelne Schritt genauestens dokumentiert. Die limitierte Sammlerausgabe kostet DM 29,95 und glänzt im wahrsten Sinne des Wortes durch eine holographische Titelseite; die „normale“ Variante ist für fünf Mark weniger zu haben.

Rogue Spear

Neue Arbeit für die Regenbogenkrieger

In der Fortsetzung des letztjährigen Überraschungshits *Rainbow Six* kämpfen Sie mit einem Team von Spezialagenten gegen die Allianz zweier Terror-Organisationen. In 18 Missionen kontrollieren Sie nach einer theoretischen Planungsphase die einzelnen Mitglieder Ihrer Truppe, die an 16 Einsatzorten Geiseln befreien, Terroristen ausschalten und Sabotageakte verhindern. Neben einer verbesserten Grafik und unterschiedlichen Wetterbedingungen haben die Entwickler vor allem die KI der Gruppenmitglieder in die Höhe geschraubt, so daß es nun nicht mehr passieren wird, daß die Kollegen sich in engen Gängen gegenseitig den Weg verstellen.



Diese prachtvolle Grafik dürfen Action-stratgie-Fans ab Oktober 99 bewundern.

Skout

Ein Fall für zwei

Ein Ego-Shooter aus Ostwestfalen? Soft Enterprises hat es gewagt, eine Grafikengine zu entwickeln, die der US-Konkurrenz vom Kaliber eines *Unreal* das Wasser reichen soll. Zu den technischen Eckpfeilern gehören Bump Mapping und Figuren mit über 1.000 Polygonen. Das Spielprinzip ist vergleichsweise originell: Sie müssen sich nämlich nicht alleine als Söldner „Skout“ durch die phantasievoll gestalteten Levels schlagen, sondern werden von einem zuverlässigen Roboter unterstützt. Termin: Oktober ´99.



Die 3D-beschleunigten Spezialeffekte garantieren eine prachtvolle Optik.

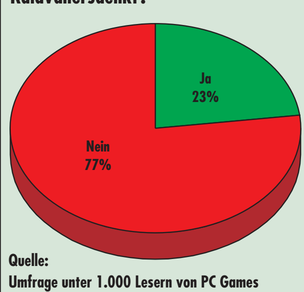




Thomas Borovskis tötet mit der Mücke einen Elefanten

Kann etwas, das niemandem wirklich wehtut, ein Verbrechen sein? Es gibt genug Situationen, in denen jeder von uns versucht ist, eine unfeine Handlung als Kavaliersdelikt abzutun. **Sei es im Straßenverkehr, wenn die rote Ampel nachts auf der völlig verlassenen Straßenkreuzung partout nicht die Fahrt freigeben will.** Oder auf Spiele bezogen: Wenn mein 13jähriger Bruder nicht aufhören will, um ein Spiel zu betteln, das leider den USK-18-Sticker auf der Packung trägt. Die gleiche Argumentation wird oft auch von Raubkopierern ins Feld geführt: „Wenn ich meinem besten Kumpel eine Kopie anfertige, so kann das dem Hersteller doch nicht ernsthaft schaden." Stimmt! Eine einzelne Kopie pro 100.000 verkaufte Exemplare tut wirklich niemandem weh. **Wenn sich das private Kopieren aber zum Volkssport entwickelt, und es wie im Falle von *StarCraft* zu einem Original/Raubkopien-Verhältnis von 1:10 (keine Übertreibung, sondern offizielle Schätzung!) kommt, kann von Kavaliersdelikten keine Rede mehr sein.** Ein finanzschwacher Hersteller müßte in so einem Extremfall die Pforten dicht machen – und das, obwohl sein Spiel eigentlich ein Erfolg war. Leider kein Verkaufserfolg. Und schon ist die eingangs erwähnte Ausrede schrottreif: **Raubkopien tun nämlich schon weh.** Jede einzelne ist zwar nur ein kleiner Mückenstich – aber 100.000 Mückenstiche können eben töten.

Halten Sie Raupkopieren für ein Kalavaliersdelikt?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games

Alone in the Dark 4

Ab Herbst 2000 sind Sie wieder allein im Dunkeln



Erst im 3. Quartal 2000 dürfen Sie durch die unheimlichen Spukhäuser schleichen.

Alone in the Dark begründete im Jahre 1992 ein neues Genre: das Action-Adventure. In einer polygonierten 3D-Umgebung steuerte man seine Figur aus der *Tomb Raider*-Ansicht durch dunkle Gänge und bedrohliche Labyrinthe. Neben dem Lösen von Rätseln hatte man eine Reihe von harten Kämpfen zu bestehen. Nachdem der letzte Teil der Serie bereits vor fünf Jahren veröffentlicht wurde, hat sich Infogrames endlich dazu entschlossen, eine Fortsetzung in Angriff zu nehmen, die sämtliche Errungenschaften moderner 3D-Technik nutzen soll und mehr in Richtung Adventure tendieren wird.

Star Trek: Insurrection



Ein richtiges Adventure mit Inventar, Dialogen und Puzzles: das Activision-Spiel zum neunten Star Trek-Kinofilm.

Jede Menge Aufwand für den Aufstand

Basierend auf dem *Star Trek*-Kinofilm *Der Aufstand* entsteht bei Activision das dazugehörige Adventure, das grob der Leinwand-Story folgt. Ausgestattet mit Tricoder, Communicator und Phase darf man zusammen mit Captain Picard und Data den mysteriösen Vorgängen auf dem Planeten Bak'u auf den Grund gehen. Neben klassischen Puzzles bestehen die Aufgaben auch aus kleinen Actioneinlagen. Die automatisch schwenkende Kamera zeigt die 3D-Figuren vor gerenderten Kulissen. In den Zwischensequenzen werden Filmszenen (unter anderem mit Patrick Stewart) zu sehen sein. Ihr Einsatz an Bord der Enterprise beginnt im Herbst dieses Jahres.

Baldur's Gate

DVD-Version in Arbeit, Compilation angekündigt



Nie mehr Diskjockey spielen: Dank der DVD entfällt das CD-ROM-Wechseln.

Für Ende August ist die DVD-Version des Pracht-Rollenspiels *Baldur's Gate* angekündigt (PC Games berichtete). Nun hat Hersteller Interplay enthüllt, daß darauf sowohl die deutsche als auch die englische Version zu finden sein wird. Hauptvorteil: Das lästige Wechseln der insgesamt fünf CD-ROMs entfällt. Spielerische oder grafische Verbesserungen sind hingegen nicht vorgesehen. Der zweite Teil wird voraussichtlich nicht vor Mitte nächsten Jahres auf den Markt kommen. Für den Herbst plant Interplay ein Kombisparangebot, bestehend aus dem Original *Baldur's Gate* plus der Zusatz-CD-ROM *Legenden der Schwertküste*.

LMK

Und es kommt doch!



Trotz der Verzögerungen sieht die LMK-Grafik immer noch umwerfend aus.

Entgegen anderslautender Gerüchte wird bei der Albstädter Firma Attic (*Das Schwarze Auge 1-3, Herrscher der Meere*) nach wie vor das Fantasy-Rollenspiel *LMK* entwickelt, wie uns von offizieller Seite in einem PC-Games-Exklusiv-Interview bestätigt wurde (siehe Seite 26). *LMK* steht in der deutschen Version für *Legenden der Magierkriege*: Ihre dreiköpfige Truppe aus Lady, Magier und Ritter durchstreift den Tann auf der Suche nach brauchbaren Gegendständen und kämpft simultan gegen etwaige finstere Gesellen oder eines von 40 verschiedenen Monstern. Nahezu alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kann mitgenommen und mit anderen Objekten kombiniert werden. Ob die Maximalauflösung von 1.024x768 Bildpunkten beibehalten wird, steht noch nicht fest. Allerdings sollten Sie mit *LMK* nicht mehr in diesem Jahr rechnen.

Gabriel Knight 3

Das Grauen rückt immer näher

Im Herbst wird Sierra seinen charmanten Schattenjäger *Gabriel Knight* zum dritten Mal gegen die Mächte der Finsternis aussenden. Das in eine äußerst ungewöhnliche Gruselgeschichte verpackte Adventure will das Genre mit Hilfe in Echtzeit berechneter 3D-Grafiken revolutionieren. Die eigens dafür entwickelte G-Engine unterstützt moderne Beschleunigerkarten, ermöglicht beliebige Kameraperspektiven und soll zudem selbst auf schwachen Rechnern noch Ansehnliches auf den Bildschirm zaubern. Für die US-Synchronisation des Polygonhelden konnte, wie schon beim ersten Teil, der bekannte Schauspieler Tim Curry gewonnen werden.



Ein Klick auf den Gesprächspartner blendet diese überschaubare Symbolleiste ein.





Florian Stangl zückt die gelbe Karte

Vorsicht, EA! So geht es dann wohl doch nicht, wie unsere Umfrage zeigt. Das Vorhaben, erst ein *Bundesliga Stars* zu veröffentlichen (das auf einer zwölf Monate alten Engine beruht), um nur wenige Wochen später nochmal mit dem runderneuerten *FIFA 2000* abzukassieren, wird wahrscheinlich in die Hose gehen. **Nur allzu deutlich haben die Sportfans unter unseren Lesern ihrer Meinung kund getan**, daß sie wenig motiviert sind, doppelt ihr sauer verdientes Geld hinzublättern oder sich für ein altes Spiel mit neuer Lizenz zu entscheiden. Der Hintergrund der Aktion von Electronic Arts scheint vernünftig: Wie kürzlich berichtet, will der Spieleriese mit in Deutschland etwickelten Spielen künftig den Umsatz in heimischen Landen kräftig ankurbeln. **Da das Aufbauen eines Entwicklungsteams aber Jahre dauert**, soll die Zeit offensichtlich mit eingedeutschtem Antiquariat aus kanadischen Lagerbeständen überbrückt werden. Lassen wir mal die Qualität eines Bundesliga Stars außen vor: Nicht nur ich werde mich fragen, warum die Bundesliga-Lizenz und das action-orientierte Gameplay nicht auch in der deutschen Version von *FIFA 2000* zu finden sein werden. Sicherlich wären viele Bundesliga-Fans auch bereit, zu *FIFA 2000* ein entsprechendes

Electronic Arts bringt im August das auf FIFA 99 basierende Actionspiel Bundesliga Stars (das einzige Spiel mit DFB-Lizenz) heraus. Zwei Monate später erscheint FIFA 2000 mit brandneuer Grafikengine und verbessertem Spielablauf. Für welchen Titel werden Sie sich entscheiden?

Bundesliga Stars, wegen der Lizenz 3%

Keines von beiden - Sportspiele sind mir egal 49%

FIFA 2000, weil ich keinen FIFA 99-Abklatsch will 40 %

Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

NBA Inside Drive 2000

Basketball für Insider

Wenn, dann richtig: Microsoft gibt sich nicht mit halben Sachen zufrieden. Nach der Über-Nacht-Marktführerschaft im Golfsimulations-Genre durch den Kauf von *Links*-Hersteller Access wildert der Software-Riese nun in den Revieren von EA Sports: Neben einem Fußballspiel (siehe Vorschau auf Seite 52) besteht das Microsoft-Sports-Aufgebot auch aus einer Basketballsimulation, deren Betaversion bereits Lust auf das endgültige Spiel macht: Die motion-gecaptureten NBA-Stars zaubern dabei in den Original-Arenen nach Ihren Gamepad-Vorgaben; die Spielerwerte lassen sich selbstverständlich verändern. Im Oktober dürfen Sie losdunken.

NBA Basketball 2000

Da steckt bestimmt der Fox dahinter

FOX Sports Interactive tritt ab Oktober 99 gegen *NBA Live 2000* von EA Sports an – und bringt alle Voraussetzungen einer ordentlichen Basketballsimulation mit: die eminent wichtige NBA-Lizenz (alle Teams, alle Spieler, alle Stadien), eine leistungsfähige 3D-Engine, aufwendige Animationen besonders spektakulärer Dunks (Reverse Dunk, Fade-Away Jump Shot etc.), ausführliche Statistiken, einen Spieler-Editor, alle relevanten Spielmodi und einen Netzwerkmodus. Das Spiel präsentiert sich im Look der FOX Sports-Fernsehübertragungen in den USA – inklusive aufschlußreicher Zeitlupenwiederholungen. Das Gesagte gilt analog auch für die Eishockeysimulation *NHL Championship 2000* vom gleichen Hersteller, die bereits im September das Eis zum Schmelzen bringen soll – und EA Sports zum Zittern.

World Sports Cars

Die ganze Welt des Motorsports

Um den anvisierten Termin „November 99" halten zu können, arbeitet das Entwicklerteam West Brothers derzeit auf Hochtouren an der Empire-Rennsimulation *World Sports Cars*. Die zwölf verschiedenen Fahrzeuge bieten dem Spieler exzessive Setup-Einstellungsmöglichkeiten, ehe es auf die Pisten geht. Während der Rennen werden Ihnen vor allem die wirklichkeitsgetreue Steuerung, die enorme Realitätsnähe (Wetter, Unfälle, Schäden etc.) und die detailreiche Grafik auffallen – sogar die Fahrer in den anderen Autos sind animiert. Besonderer Wert wurde auf die Boxenstops gelegt, wo Sie selbst entscheiden können, wieviel Benzin nachgetankt wird und welche Reifen aufgezogen werden.

Riding Star

Das Glück dieser Erde

Eine Marktlücke schließt sich mit der Reitsportsimulation *Riding Star* von Swing Entertainment: Nach der Auswahl eines stolzen Rosses übernehmen Sie die Pflege Ihres schnaubenden Lieblings (Füttern, Striegeln etc.) und trainieren mit ihm für Turniere in Disziplinen wie Dressur, Military und Springreiten auf zehn verschiedenen Parcours. Die vor allem auf Mädchen und Frauen zugeschnittene Simulation zeigt Rennen und Übungen aus einer isometrischen Perspektive; Pferd und Reiter werden dabei mit einer 3D-Voxelgrafik-Technik dargestellt. Von vorne bis hinten haben die Entwickler auf Authentizität geachtet – das gilt auch für Wettkampfwertungen, Soundeffekte, Pferdeverhalten und Kommentierung. *Riding Star* erscheint noch im August und wird in PC Games 10/99 probegeritten.

Castrol Honda Superbike 2000

Zwei Räder für ein Halleluja

Der Vorgänger *Castrol Honda Superbike World Championship* zählt zur Gehobenen Mittelklasse der Motorradsimulationen. Jetzt haben Interactive Entertainment und Swing Entertainment die Ober- oder gar Referenzklasse im Visier: Mitte September erscheint *Castrol Honda Superbike 2000*, das mit 20 Rennstrecken, einem 6-Spieler-Netzwerkmodus und ausgezeichneter und sehr schneller 3D-Grafik an den Start geht. Echtzeitberechnetes „Chrome-Mapping" verleiht den Motorrädern schimmernden Glanz. Neu: Eine intelligente Verfolgerkamera, die zum Beispiel bei Drehern automatisch mitschwenkt, sowie zusätzliche 3D-Sounds und Partikeleffekte.

Mercedes-Benz Truck Racing

Ihr guter Stern auf allen Straßen

Keine Geringere als Rennfahrerin und Teambesitzerin Ellen Lohr berät Synetic (*N.I.C.E. 2*) und THQ bei der Entwicklung von *Mercedes-Benz Truck Racing*, einer ernstzunehmenden Simulation jener Truck-Rennen, die im Sommer Hunderttausende an den Nürburgring & Co. locken. Unter der Motorhaube des Programms (erscheint im 1. Quartal 2000) werkelt die starke *N.I.C.E. 2*-Technologie mit all ihren Vorzügen: Realistische Fahrphysik, unterschiedliche Wetterbedingungen, Fahrzeugverformungen, Mehrspielertauglichkeit, umfangreiche Telemetrie-Auswertungen und vieles mehr. Bei den Turnieren und Einzelrennen werden bis zu elf Trucks gleichzeitig ins Rennen geschickt, die bis in die kleinste Kleinigkeit nachgebildet sind. Selbst Fahrer und Sponsoren sind aut-

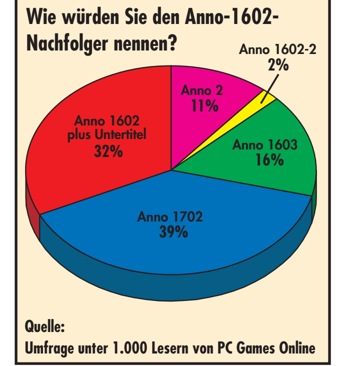




Petra Maueröder nennt die Dinge beim Namen

„Das ist meine Welt / ich druck mein eigenes Geld. Ich bau mir ein Schloß / hier bin ich der Boß. Und wenn ich mal pleite bin / dann fahre ich woanders hin", schüttelreimt die Leipziger Pop-Combo „Die Prinzen" im Song *Meine Welt* auf ihrem aktuellen Album (*Soviel Spaß für wenig Geld*). **Große deutsche Lyrik, fürwahr.** Klare Sache: Hier geht's um *Anno 1602*. **Das Stück ist eine dezent abgewandelte Version des *Anno 1602*-Liedes, das im November vergangenen Jahres der Öffentlichkeit vorgestellt wurde (wir berichteten).** In der Zwischenzeit haben uns für gewöhnlich gut unterrichtete PC-Games-Quellen erste Details des *Anno 1602*-Nachfolgers zugeflüstert. Das Problem: Alles streng geheim! Zu gern würde ich Ihnen ja verraten, daß das Aufbaustrategiespiel erneut in **EINER** einzigen Epoche angesiedelt ist – doch wenn das rauskommt, würde man mir wahrscheinlich einige Schiffsladungen Piraten auf den Hals hetzen. Und daß es diesmal eine 3D-Landschaft à la *SimCity 3000* geben wird, ist bestimmt auch nur ein Gerücht. **Fakt ist: Das MAX-Design-Team bastelt zur Zeit an der Technologie und schraubt am Konzept, die Grafiker rendern bereits erste Gebäude.** Mehr als eine halbe Million *Anno 1602*-Besitzer warten allein im deutschsprachigen Raum sehnsüchtig auf Anno 16..., hm, ja wie eigentlich? Ich bin gespannt, wie Sunflowers das Jahr-1600-Problem löst, wenn das Spiel im Herbst 2000 erscheint. **Apropos „Viel Spaß für wenig Geld": In Kürze dürfen sich Noch-Nicht-*Anno-1602*-Fans auf die *Königs-Edition* freuen – *Anno 1602* plus *Neue Inseln, neue Abenteuer* in einem Paket.**

Wie würden Sie den Anno-1602-Nachfolger nennen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Abomination

Diablo mit Aliens

Abomination von Hothouse Creations (*Gangsters*) ist eine verwegene Mischung aus *Diablo, Jagged Alliance 2* und *X-COM: Apocalypse*: Sie lotsen ein achtköpfiges Team aus Cyborg-Elitesoldaten in Echtzeit durch eine isometrische 3D-Welt und räuchern außerirdische Brutstätten aus. Die vorgerenderten Städte werden ähnlich wie in *Diablo* zufallsgeneriert; durch das Erforschen von Artefakten bekommen Sie Zugriff auf insgesamt 150 verschiedene Waffensysteme. Ihre Söldner legen natürlich an Erfahrung zu und entwickeln Spezialfähigkeiten. *Abomination* („Abscheu") ist für September 1999 vorgesehen und umfaßt einen 8-Spieler-Netzwerkmodus.



In dieser Konzentration treten die Aliens bereits in sehr frühen Szenarien auf.

Kurt 2

Der Nachfolger

Nachdem der Comic-Look des Fußballmanagers *Kurt* nur auf wenig Gegenliebe gestoßen ist, wurde der Look des Nachfolgers überarbeitet. Die *Bundesliga Manager*-Macher von Heart-Line haben außerdem eine Fülle neuer Features eingebaut, darunter die frei wählbare Übertragungsdauer der Spielszenen, Jugendarbeit und übersichtlichere Transfer-Menüs. Das Spiel ist Netzwerk- und Internet-tauglich und erscheint im Oktober unter dem Titel *Der Fußballmanager Kurt 2*. Für registrierte *Kurt*-Käufer wird es eine Updatemöglichkeit geben.



Etliche der vieldeutigen Comic-Icons wurden zugunsten eindeutiger Texte abgeschafft.

Creatures 3

Besser als Furby?

Nicht nur die Aufzucht der Norns obliegt dem *Creature*-Spieler, sondern gleich die Organisation einer ganzen Familie in einer doppelt so großen Welt als bisher. Die KI der Norns wurde verfeinert, so daß sie jetzt gemeinsame Vorhaben als Gruppe umsetzen. Ausreichend intelligente Norns bauen aus herumliegenden Bauteilen eigene Maschinen, um beispielsweise mit einer vollautomatischen Tomatenwurfanlage ihre natürlichen Feinde, die Grendels, fernzuhalten. Highlight des im Herbst erscheinenden Programms wird die Spracherkennung sein, mit der Sie mit Ihren Norns kommunizieren können.

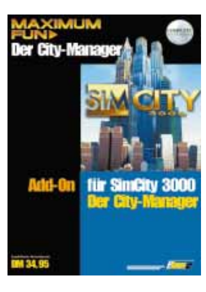


Macht da weiter, wo Furbies und Tamagotchies aufhören: Creatures 3 von Cyberlife.

SimCity 3000

Offizielle Zusatz-CD-ROM

Anstatt einfach vor sich hin zu bauen, können Sie in *SimCity 3000* auch „richtige" Missionen absolvieren. Wie das gehen soll? Mit dem *City-Manager* aus der Reihe *Maximum Fun*, einer offiziellen *SimCity 3000*-Zusatz-CD-ROM. In 20 Szenarien kämpfen Sie zum Teil unter Zeitdruck gegen UFOs, Brände und Müllberge. Als Zugabe gibt's weitere Sehenswürdigkeiten, jede Menge (halb-)fertiger Städte zum Weiterbearbeiten und etliche Utilities.



Ab sofort für DM 35,- im Handel erhältlich: der City-Manager.

Sheep

Määäääääääähction-Spiel

Empire bringt demnächst das schwarze Schaf unter den Strategiespielen auf den Markt. Ihre Aufgabe in dieser *Lemmings*-Variante: möglichst viele Schafe in 16 Welten unbeschadet von A nach B lotsen. Anstelle von Künstlicher Intelligenz sind die Biester mit Künstlicher Dummheit ausgestattet, traben also geradewegs in ihr Unglück. Bis zu vier „Schäfer" kontrollieren dabei maximal 120 Lämmchen.



Wenn Sie nicht aufpassen, rattert der Mähdrescher durch die Schafherde.

Dungeon Keeper 2

Deutsche Meisterschaft

Sie fürchten weder Tod noch Teufler? Netzstatt und Electronic Arts suchen den besten deutschen Dungeon Keeper. Wer die Qualifikation (17. bis 22. August in Berlin) übersteht, darf Ende August auf der Internationalen Funkausstellung um Preise im Wert von über DM 20.000,- spielen, darunter eine 2,20 Meter große Horny-Figur. Anmelden können Sie sich bis Freitag, 13. August unter www.netzstatt.de oder Tel. 030-40300717.

Jagged Alliance 2

US-Version im Handel

TopWare Interactive hat Wort gehalten: Seit Anfang August ist die US-Version des rundenorientierten Strategiespiels *Jagged Alliance 2* im Handel erhältlich. Der Firma war das Kunststück gelungen, die ausgezeichnet synchronisierte deutsche Fassung mehrere Monate vor allen anderen Versionen zu veröffentlichen. Einziger Haken: ein relativ hoher Verkaufspreis von etwa 110,- Mark. Derweil werden bereits Verhandlungen mit Sir-Tech über einen dritten Teil geführt.

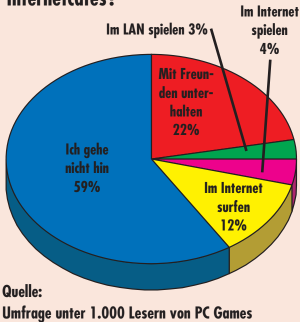


SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner über eine neue, sinnlose Steueridee

Noch immer hat nicht jeder Zugriff auf das Internet. Zwar können viele Schüler für kurze Zeit den Rechnerraum der Schule nutzen und etliche Angestellte ihren Arbeits-PC „mißbrauchen", dennoch haben verschiedenen Umfragen zufolge nur zwischen zehn und dreißig Prozent aller Haushalte einen eigenen Internetzugang. Eigentlich verständlich, da noch immer die Telefongebühren die Freude am Web-Surfen verderben. Ein Ausweg sind Internetcafés, die sich noch immer eines ungebremsten Zulaufs erfreuen. **Und hier zeigt sich, was Usern wirklich wichtig ist: Kaffee trinken, Reden und sich entspannen.** Nur wenige versuchen, ernsthaft Informationen im Internet zu recherchieren. Die Zahl derer, die das Internetcafé zum Spielen nutzen, ist sogar noch weitaus geringer. Die große Mehrheit der Besucher tut das, was Amerikaner mit „Socializing" umschreiben: miteinander Spaß haben. Unter diesem Gesichtspunkt klingt die **Bitsteuer** (1 Cent pro MByte) nicht mehr ganz so bedrohlich, die die UN auf Seite 10 im zweiten Kapitel ihres Human Development Report 1999 vorgeschlagen hat. Über 70 Milliarden Dollar könnten die Staaten dieser Welt der Bevölkerung damit jährlich aus der Tasche ziehen. **Die „elitäre Minorität"** (Originalton von Sakiko Fukuda-Parr, einer der Autoren des Reports), die Zugang zum Internet hat, **wird sich nach neuen Cafés umsehen müssen.**

Was machen Sie hauptsächlich in Internetcafés?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games

A-10 Warthog

Überraschende Bruchlandung für Jane's-Simulation

Origin und Jane's haben die Entwicklung der Kampfflugzeug-Simulation *A-10 Warthog* eingestellt. Grund: Origin will sich künftig ausschließlich auf Internetspiele spezialisieren (wir berichteten). Alle Designer und Programmierer, darunter Projektleiter Andy Hollis, werden sich anderen Projekten der Mutterfirma Electronic Arts widmen. *US Air Force* und *Jane's F/A-18* werden allerdings wie geplant noch in diesem Jahr erscheinen.



Keine Startfreigabe: Der potentielle Top-Titel wird nicht auf den Markt kommen.

Desert Fighters

Die Wüste bebt: Dogfights über Dünensand



Nordafrikas Wüste ermöglicht durch die fehlende Vegetation glaubwürdige Landschaftsdarstellungen.

Der Nordafrikafeldzug des Zweiten Weltkriegs stellt den historischen Hintergrund für Dynamix' jüngste Flugsimulation. Die 200 per Zufallsgenerator erzeugten Missionen wird man auch auf italienischer Seite fliegen können, wofür erstmals in einer Flugsimulation Maschinen wie die Macchi MC 202 Folgore integriert wurden. Über die Mehrspielerfähigkeiten kann man sich derzeit mit der öffentlichen Alpha-Version informieren, die bis zu 64 Spielern spannende Dogfights ermöglicht.

MS FlightSimulator Add-Ons

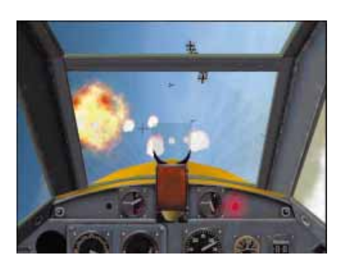
Rundumschlag von Ubi Soft



Mit drei Add-Ons baut Ubi Soft eine Reihe von Zusatzpaketen für den Microsoft FlightSimulator 98 aus. Bei *EFIS '98* von PapaTango handelt es sich um jenes Flight-Display-System, das in aktuellen Airbus-Typen verwendet wird. Mit diesem Navigationssystem können vom mitgelieferten Cockpit aus komplette Flüge geplant werden. Wilcos *Grand Canyon* ist ein ausgedehntes Szenario, das die Sehenswürdigkeiten von Arizona detailgetreu nachbildet. Für *Geneva 2000* wurden 25 Flughäfen und etliche Gebäude in der Schweiz, in Marokko und in den französischen Alpen neu gestaltet.

Nations: Fighter Command

Flugstunde für Actionspieler



Die Hoheitszeichen repräsentieren gegnerische Flugzeuge, die ansonsten unsichtbar klein wären.

Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit nimmt Psygnosis' *Nations: Fighter Command* endlich finale Gestalt an. Die Grafikengine mit ihren dreidimensionalen Wolken und den sehenswerten Lichteffekten ist zwar schon seit geraumer Zeit fertig, die Erstellung der insgesamt 45 Missionen wurde aber erst vor kurzem begonnen. Für jede der drei Kriegsparteien Deutschland, Großbritannien und USA wird eine historisch akkurate Kampagne mit jeweils 15 vorberechneten Einsätzen entwickelt. Zugunsten des Spielspaßes verzichtet Psygnosis auf übertriebenen Realismus. Die Flugmodelle der 17 Flugzeuge werden dem ihrer realen Vorbilder entsprechen, allerdings wird es einen völlig verfälschten Radarersatz geben, der weit entfernte Ziele markiert.

Team Alligator

Gruppentherapie mit dem russischen Top-Hubschrauber

Zehnmal schneller als die Grafikengine von *Team Apache* soll die neue Daedalus-Technologie sein, die Simis in der Helikoptersimulation *Team Alligator* verwendet. Hierdurch werden deutlich mehr Grafikobjekte möglich, als bislang in vergleichbaren Programmen zu sehen waren. Die frei gewordene Rechenzeit wird Simis nutzen, um das Flugmodell der russischen Ka-62 Alligator bis ins letzte Detail nachzubilden – schließlich soll sich das Programm vor allem an Simulationsexperten richten. Neben der Steuerung des eigenen Hubschraubers wird man damit beschäftigt sein, verbündeten Luft- und Bodeneinheiten Anweisungen zu geben. Zwischen den Einsätzen gilt es dann, die Moral und Kampfstärke seiner Mannschaft aufrechtzuerhalten.



Die Anzahl der Landschaftsdetails wird für eine gleichmäßige Spielgeschwindigkeit automatisch angepaßt.



Thilo Bayer über Deevaudee

Wenn Sie einige Seiten weiterblättern, werden Sie vom **schwergewichtigen Thema „DVD – Digital Versatile Disk“** empfangen. Sie werden sich zu Recht fragen, warum PC Games erst jetzt das scheinbare Hype-Thema DVD beleuchtet. Schon vor einem Jahr hat es in meinen zwei Fingern gejuckt (Sie wissen schon, das 2-Finger-Suchsystem), einen Scheiben-Rundschlag zu machen und auf dem Tastenklavier zu spielen. Nun begab es sich, daß ich wenigstens **einen Funken spielerischen Nährwert im DVD-Universum** erblicken wollte. Und so wartete ich monatelang ziemlich vergebens; die Themen Grafikkarten, -chips und -beschleuniger erblickten das Licht der Welt – aber nur **wenige spielerische Hoffnungsschimmer im DVD-Genre**. Selbstredend hätten mein Scharfrichter-Gehilfe und ich einfach 25 nackige Laufwerke vor die Test-Guillotine bitten können. Wir sind aber altmodisch veranlagt und testen lieber harte Waren, die sich in der **Grauzone „Spieler-Hardware“ aufhalten**. Warum wir diesen Monat trotzdem die DVD zur Platte des Monats auserkoren haben? Immerhin planen 25 Prozent der PCG-Leser in nächster Zeit den Kauf eines DVD-Laufwerks. Und schließlich wollen Sie wissen, was Sie mit Ihrem **Neuerwerb in der Praxis anfangen** können.

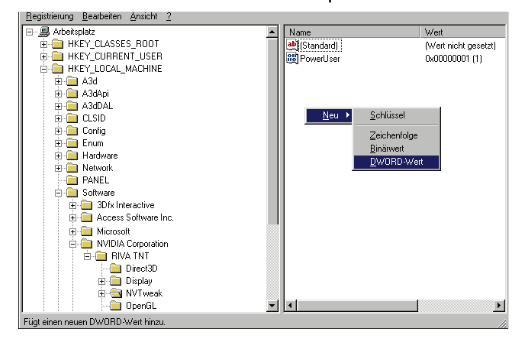
NVidia Detonator

Treiberneuigkeiten vom Grafik-Dynamit



nVidia hat innerhalb kurzer Zeit zwei Detonator-Treiberversionen für Chips der Marke TNT und TNT2 (Ultra) ins Netz gestellt (auf der Heft-CD finden Sie die Version 2.08). Unsere Vergleichsmessungen zwischen Version 1.25 und 2.08 mit einer TNT2-Karte ergaben ein uneinheitliches Bild. Auf einem K6-2 mit 400 MHz zeigten sich unter D3D keine Verbesserungen (*Expendable*). Unter OpenGL (Q2) stieg die Framerate in Zusammenarbeit mit dem Patch von AMD je nach Auflösung jedoch um bis zu 50 Prozent an. Auf einem PIII-System fielen die Ergebnisse unterschiedlich aus. Deutlich verbessert präsentierte sich die 32-Bit-Performance und die Geschwindigkeit unter OpenGL. Dagegen verzeichneten wir einen Framerateneinbruch in *Expendable* (1.280x1.024 Bildpunkte). Besitzer einer TNT2-Karte von Guillemot (MG Xentor/32) finden auf der Heft-CD zwei wichtige Updates. Der „PowerSprinter“ gibt dem Anwender die Möglichkeit, die Taktfrequenzen von Chip und Speicher sowie die vertikale Synchronisation einzustellen. In Richtung Kompatibilität schielt das BIOS-Update, das für die Motherboards Asus P5A, Gigabyte 686LX3 und Abit LH6 gedacht ist. Laut Anleitung senkt das Update die Stromaufnahme der TNT2-Platinen, so daß Probleme bei 3D-Spielen auf diesen Boards behoben werden sollen.

Info: nVidia (www.nvidia.com), Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Die Detonator-Treiberversionen 1.88 und 2.08 weisen einen neuen Eintrag in der Registry auf. Um den VSync-Schalter im Grafikkartenmenü freizulegen, müssen Sie im Schlüssel NVTweak (vorher NV4Tweak) ein neues DWort erstellen.

Voodoo inside

Von Hitzeproblemen und neuen Treibern

Auf der deutschen Homepage von Gigabyte sind ziemlich erschreckende Neuigkeiten zu lesen. Laut eigenen Aussagen gibt es massive Probleme zwischen allen Gigabyte-BX-Boards und Voodoo3-3000-Karten. Erst die neuesten Hardware-Revisionen der Boards (z. B. GA-BXE 2.0) werden dem Strombedarf der V3-Platinen gerecht (eine Liste finden Sie im Internet). Bei Tests in unserem Hardwarelabor konnten wir diese Probleme nur in wenigen Fällen reproduzieren. Als besonderer Prüfstein erwies sich jedoch die Testversion von *Quake 3 Arena*, die auf drei verschiedenen V3-3000-Karten in einem Gigabyte GA-BXE (Hardware-Revision 1.9) nach spätestens 5 Minuten abstürzte. Durch das Anbringen eines CPU-Lüfters auf dem V3-Passivkühler waren diese Abstürze jedoch schlagartig verschwunden. Sehr Erfreuliches gibt es jedoch von der V3-Treiberfront zu berichten. Die Version 1.02.11 sorgt für einen Geschwindigkeitszuwachs von knapp 20 Prozent unter *Quake 3 Arena*. Auch Unreal profitiert von offensichtlich von einer neuen Glideversion. Außerdem beherbergen die 3dfx-Tweaks nun einen neuen Schalter für Alpha Blending, der fast alle Fehldarstellungen der 16-Bit-Technik behebt. Das brandneue Softwaregerüst kam leider zu spät für die Heft-CD, für Ungeduldige ist es jedoch unter www.3dfx.com herunterzuladen.

Info: Gigabyte, 040-253304-0 (www.gigabyte.de), 3dfx, 0180-5177617 (www.3dfx.com)



Solche Fehldarstellungen gehören mit dem neuen Voodoo3-Treiber der Vergangenheit an. Er optimiert die Darstellung von transparenten Wassereffekten, Rauch oder Explosionen und kostet nur minimal Performance.

Maxi Sound Fortissimo

Neues Stimmwunder für Einsteiger

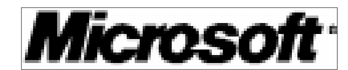
Nach der ISIS bringt Guillemot ab September eine zweite PCI-Soundkarte heraus. Die Maxi Sound Fortissimo versteht sich als Einsteigerkarte für Spieler, die durch einen großen Funktionsumfang und einen Preis von 89 Mark Maßstäbe setzt. Der YMF744B-Soundchip von Yamaha sorgt für die nötige Rechenpower, um Spiele mit 3D-Sound der Marke DirectSound3D, EAX und A3D erklingen zu lassen. Die Musik-Abteilung wird alternativ von einem 2 MB großen Hardware-Wavetable oder dem Software-Synthi von Yamaha bestritten. Darüber hinaus zeigt sich die Fortissimo sehr anschlußfreudig. Zwei Lautsprecher-Ausgänge bilden die Grundlage für ultimativen Spiele-Sound, während der optische Digitalausgang für DVD- und Digitalaufnahmen wichtig ist.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

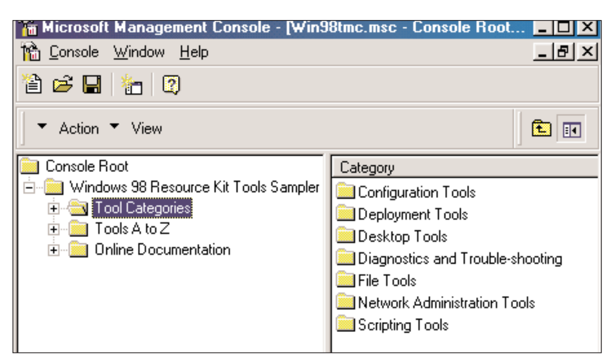
Das Bild zeigt einen Fortissimo-Prototypen, der zwar schon zwei Lautsprecheranschlüsse, aber noch keinen Digitalausgang besitzt.

Win98 Second Edition

Onkel Bill schickt seine zweite 98er-Ausgabe ins Rennen



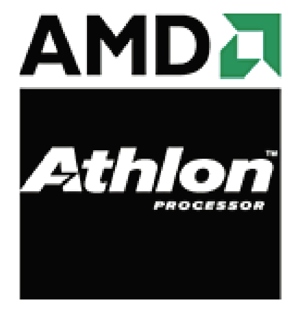
Was lange währt, wird endlich gut. So oder ähnlich lautet das Fazit von „Windows 98 – Zweite Ausgabe“, wie Microsoft die Second Edition sinnigerweise getauft hat. Das Vollprodukt kostet 400 Mark, die Updateversion für Win95 oder Win 3.11 200 Mark und die Updateversion von Win98 knapp 50 Mark. Richtig neue Features sind freilich dünn gesät. Am wichtigsten ist das Internet Connect Sharing (ICS), das mehreren durch ein Netzwerk verbundenen Rechnern den gemeinsamen Internetzugang erlaubt. Mit anderen Worten: Zwei vernetzte PCs können zeitgleich über eine Telefonleitung ins Internet, wobei sie sich die Bandbreite teilen. Mit einer ISDN-Leitung können damit sogar zwei Spieler zeitgleich im Netz zocken. Viel wichtiger ist Win98 SE durch die Integration von Komponenten wie den Internet Explorer 5, DirectX 6.1a, den Media Player 6.1 und das Jahr-2000-Update. Diese sind zwar auch separat erhältlich, müssen bei einer Windows-Neuinstallation aber wieder neu eingerichtet werden. Weniger schön ist die Tatsache, daß Microsoft Frontpage Express und das nützliche Tuningprogramm TweakUI entsorgt hat. Bei unseren Tests stellten wir außerdem fest, daß Windows den Anwender noch bis zu zehn Sekunden nach dem vollständigen Laden des Betriebssystems mit einem Sanduhr-Mauszeuger nervt. Insgesamt ist Win98 SE eine gerade für bisherige Win98-Besitzer lohnen de Anschaffung mit geringen Investitionskosten. Info: Microsoft, 0180-5251199, (www.microsoft.com/germany/windows98)



Die nützlichen PowerToys-Helferlein schmücken sich nun mit einem schicken Menü, dafür wurde das Programm TweakUI aus dem Programm genommen.

AMD Athlon (K7)

Muß Intel seinen Thron im Spielerbereich räumen?



Leider können wir Ihnen in dieser Ausgabe noch keinen Test des AMD Athlon (vormals K7) präsentieren, da die weltweite Testsperre bis zum 9.8. läuft. Die von AMD veröffentlichten Benchmarks sind für Spieler leider eher uninteressant. Hochinteressant ist hingegen, was id Software-Guru John Carmack anzumerken hat. Er ließ einen Athlon 600 und 550 gegen einen PIII 500 in *Quake 3 Arena* antreten. Bei 640x480 Bildpunkten kam er zu dem Ergebnis, daß die beiden Athlons bis zu 40 Prozent schneller als der PIII rechneten. Mit einer V3 3000 war der Unterschied am stärksten ausgeprägt, mit einer TNT2 Ultra lag er bei knapp 30 Prozent. Wir werden wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe prüfen, ob diese Aussagen haltbar sind.
Info: AMD, www.amd.com, www.shugashack.com/finger/?fid=johnc@idsoftware.com



Laut id-Chefprogrammierer John Carmack hat der AMD Athlon gute Chancen, dem Pentium III in Quake 3 Arena den Rang abzulaufen.

TELEGRAMM

+++ VideoLogic liefert seine Neon 250 mit 16 MB Speicher voraussichtlich ab August aus. Der Spätzünder wird 350 Mark kosten und mit 125 MHz getaktet sein. Info: VideoLogic, www.videologic.com +++ Der Mainboard-Spezialist Tekram hat mit dem P6BX-A ein brandneues BX-Motherboard im Angebot (Preis: 220 Mark). Die wichtigsten Merkmale sind die Suspend-to-RAM-Technik, ein maximaler Speichertakt (Front Side Bus) von 150 MHz, optional On-Board-Sound (Chip: ESS Solo) sowie eine Adapterkarte für den Einsatz von Sockel-370-Celerons. Info: Tekram, www.tekram.com +++



Tran Trung Hiep ist PR-Manager bei Attic (Das Schwarze Auge 1-3)

Man hat monatelang nichts von Eurem Rollenspiel *LMK* gehört. Wie geht es weiter?
Durch die unerwarteten Verzögerungen mußten wir unsere Pläne ändern. Intern wird nun fleißig an der finalen Welt gearbeitet, Dialoge werden editiert, und in einigen Bereichen wird schon getestet.

Kann man *LMK* als Teil 4 der *Das Schwarze Auge*-Serie bezeichnen?
LMK wird möglicherweise im Handel als *DSA 4* bezeichnet werden, weil es das vierte Produkt sein wird, das auf der *DSA*-Lizenz basiert. Uns persönlich liegt der Name *LMK* sehr am Herzen, da *LMK* zumindest im Hinblick auf die Perspektive und den Kampfmodus mit größeren Änderungen zu den Vorgängern aufwarten wird. Wir hoffen allerdings, die Qualität von Story und Atmosphäre im Vergleich zur Nordlandtrilogie nochmals zu übertreffen.

Wann wird LMK erscheinen?
Wir möchten noch keinen Termin nennen. Es wird aber noch einige Monate dauern.

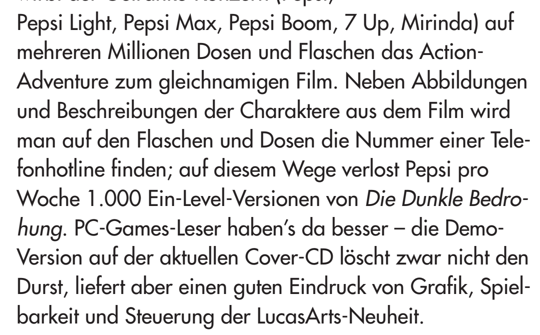
Hat Euch der Erfolg des *LMK*-Rivalen *Baldur's Gate* überrascht?
Bevor wir es gespielt hatten, haben wir nicht mit diesem Erfolg gerechnet. Es kam aber zu einem günstigen Zeitpunkt (wenig direkte Konkurrenz, kein echter anderer Toptitel in den Charts) und macht den meisten Spielern sehr viel Spaß. Wie soll das schief gehen?

Wie sieht die Attics Zukunft aus?
Rollenspiele werden auch künftig im Mittelpunkt unserer Arbeit stehen.

LucasArts

Der Name der Dose

Am 2. August fiel der Startschuß für eine Gemeinschaftsaktion von Pepsi-Cola und THQ Deutschland: Drei Wochen vor dem Filmstart von *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* bewirbt der Getränke-Konzern (Pepsi, Pepsi Light, Pepsi Max, Pepsi Boom, 7 Up, Mirinda) auf mehreren Millionen Dosen und Flaschen das Action-Adventure zum gleichnamigen Film. Neben Abbildungen und Beschreibungen der Charaktere aus dem Film wird man auf den Flaschen und Dosen die Nummer einer Telefonhotline finden; auf diesem Wege verlost Pepsi pro Woche 1.000 Ein-Level-Versionen von *Die Dunkle Bedrohung*. PC-Games-Leser haben's da besser – die Demo-Version auf der aktuellen Cover-CD löscht zwar nicht den Durst, liefert aber einen guten Eindruck von Grafik, Spielbarkeit und Steuerung der LucasArts-Neuheit.



Electronic Arts

Hier spielt die Musik



Passend zum 3D-Gewölbegebuddel *Dungeon Keeper 2* bringt die Plattenfirma WEA einen Soundtrack auf den Markt: Mitte August erscheint die Maxi-CD *Hinter diesen Mauern*, produziert von den Musikern Sven Franzisko und Lotte Ohm. Sollte sich der Rap-Titel ordentlich in den Charts plazieren, werden Electronic Arts und WEA die Kooperation ausbauen.

Guillemot

Bestes Pferd im Stall



Der Hardware-Hersteller Guillemot hat einen Exklusiv-Vertrag mit Ferrari unterschrieben und darf zukünftig PC-Zubehör mit dem berühmten Ferrari-Logo und dem Schriftzug herausbringen. Die ersten Lenkräder, Joysticks und Pedale werden für den Herbst erwartet.

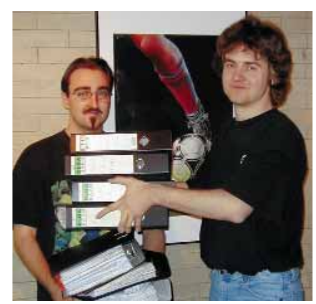


TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Trend	Titel
1	neu	Need For Speed 4
2	neu	MechWarrior 3
3	neu	Outcast
4	neu	Dungeon Keeper 2
5	↓	Heroes of Might & Magic 3
6	↑	Midtown Madness
7	neu	Star Trek: Birth of t. Federation
8	↓	Rollercoaster Tycoon
9	↓	Jagged Alliance 2
10	→	Die Siedler 3

Ascaron

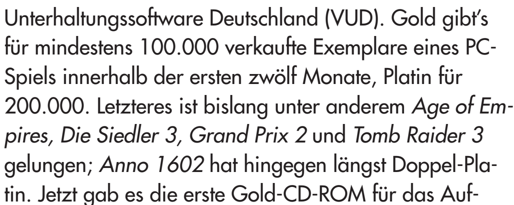
Köhlers Ballabgabe

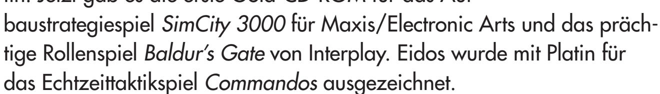

Gerald Köhler übergibt die Arbeit buchstäblich an seinen Bruder Heiko.

Anstoss-Erfinder und -Projektleiter Gerald Köhler, derzeit Chronist des exklusiven Entwicklerberichts in PC Games (siehe Seite 148), wird nach der Fertigstellung der dritten Folge des populären Fußballmanagers aus der Serie aussteigen. Grund: Er will sich auf seine Aufgaben als Ascaron-Entwicklungsleiter konzentrieren und wird beispielsweise auch *Der Patrizier 2* mitbetreuen. In Köhlers Fußstapfen tritt sein Bruder Heiko. Die *Anstoss*-Spiele zählen zu den besten und gleichzeitig erfolgreichsten Fußballmanagern Deutschlands überhaupt; allein der dritte Teil hat sich hierzulande mehr als 100.000 mal verkauft und wurde mit Auszeichnungen der Fachpresse überschüttet.

VUD

Weitere Auszeichnungen







Das Pendant zur „Goldenen Schallplatte“ in der Musikbranche sind die Gold- und Platin-CD-ROMs des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD). Gold gibt's für mindestens 100.000 verkaufte Exemplare eines PC-Spiels innerhalb der ersten zwölf Monate, Platin für 200.000. Letzteres ist bislang unter anderem *Age of Empires, Die Siedler 3, Grand Prix 2* und *Tomb Raider 3* gelungen; *Anno 1602* hat hingegen längst Doppel-Platin. Jetzt gab es die erste Gold-CD-ROM für das Aufbaustrategiespiel *SimCity 3000* für Maxis/Electronic Arts und das prächtige Rollenspiel *Baldur's Gate* von Interplay. Eidos wurde mit Platin für das Echtzeittaktikspiel *Commandos* ausgezeichnet.

Infogrames

Hals über Kopf





Ähnlich wie beim Star Wars-Simulator Star Tours in den Disney-Parks fliegen Sie demnächst durch's I-War-Universum.

Durch einen Vertrag mit Infogrames darf der Fahrgeschäft-Hersteller Iwerks Entertainment künftig Achterbahnen und andere Freizeitpark-Attraktionen auf Basis der Infogrames-Spiele konstruieren. Los geht's demnächst mit einer 3D-Kinofassung des Weltraumactionspiels *I-War*. Freizeitpark-Fans spekulieren bereits auf eine *Outcast*-Achterbahn oder ein *Alone in the Dark*-Geisterhaus.

Electronic Arts

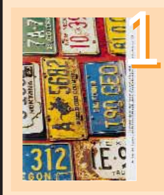
Palettenweise C&C 3

Echtzeitstrategie-Fans brauchen nicht zu befürchten, daß sie am Veröffentlichungstag von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* (27. August ´99) leer ausgehen: 300.000 Stück will Electronic Arts in die Läden stellen – das hat's in Deutschland noch nie gegeben. Der Hersteller hofft, von Westwoods heißersehntem Spiel (siehe Special auf Seite 36) allein in Deutschland insgesamt eine Million Exemplare verkaufen zu können. Damit würde *C&C 3* sogar *Anno 1602* von Sunflowers überholen, das mit 630.000 Käufern derzeit den Rekord als meistverkaufter PC-Titel aller Zeiten in Deutschland hält.



UND NUN ZUR WERBUNG

PC Games läßt von seinen mehr als 690.000 Lesern den ADward wählen! Hier wählen Sie direkt, was am besten ankommt. Die Jury von Deutschlands meistgelesener PC-Spiele-Zeitschrift präsentiert die ADwards aus der Ausgabe 8/99:



1. Marlboro

Come to Marlboro Country: Der Schilderwald zog die meisten Blicke auf sich.

2. Hidden & Dangerous (Take 2)

Gefährlich nahe dran an Platz 1: Das Echtzeitstrategiespiel schleicht sich auf den zweiten Rang.





3. Need for Speed 4 (Electronic Arts)

Gibt die Richtung vor: Need For Speed 4 prescht auf Platz 3.

Sie möchten das nächste Mal Mitglied der Jury sein? Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Anzeigenfavoriten (Motiv und Herstellername genügt) an COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Stichwort ADward, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Oder stimmen Sie online ab – unter www.pcgames.de. Einsendeschluß ist der 16. August 1999.

COMPUTEC MEDIA ▌Redaktion PC Games ▌Anzeige des Monats ▌ Roonstraße 21 ▌ 90429 Nürnberg

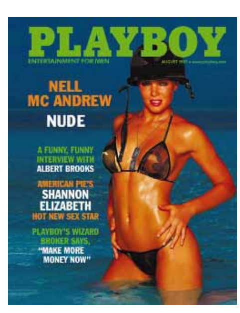
Unter allen Teilnehmern verlost PC Games zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA sind von der Wertung ausgeschlossen.

Lara Croft

Core Design stoppt Playboy-Ausgabe



Ein britisches Gericht hat entschieden, daß die Begriffe „Lara Croft“ und „*Tomb Raider*“ auf 20.000 Exemplaren der August-Ausgabe des Playboy geschwärzt werden müssen. Der Playboy-Verlag hatte sich davon eine Werbewirkung für die Nacktfotos des ehemaligen *Tomb Raider*-Models Nell McAndrew versprochen. Als die Absichten der Dame bekannt wurden, ist Core Design sofort gerichtlich dagegen vorgegangen. Nach Ansicht des Spieleherstellers würde durch die Verbindung der Spieleheldin mit den pikanten Aufnahmen das Sauberfrau-Image von Lara für ewige Zeiten in den Schmutz gezogen. Daß die Fotos überhaupt abgedruckt werden, konnte Core Design hingegen nicht verhindern.







Um mit der Minimalhardware flüssig spielen zu können, müssen sämtliche Details abgeschaltet und ein verkleinerter Bildausschnitt akzeptiert werden.



Volle Details und höchste Auflösung benötigen für einigermaßen flüssige Bilder auch nach dem Patch noch einen Pentium III mit 500 MHz und 128 MByte Hauptspeicher.

Outcast

Fehlstart

Kaum ein Spiel hat in den Foren des Internet so viele Diskussionen entfacht wie das Action-Adventure Outcast. Von der „schönsten Grafik überhaupt" ist ebenso die Rede wie von „60 Zentimeter breiten Grashalmen". Einige Spieler wollen zahllose Bugs in dem Programm gefunden haben, während andere nur an Bedienungsfehler glauben und sich selbst die Schuld geben.

Der größte Teil der Diskussionen betrifft die außergewöhnliche Grafik von *Outcast*. Eine Voxelengine sorgt für sanft geschwungene Landschaften, ein Polygonmodell ist für Gebäude und Spielfiguren zuständig. Da die Grafikelemente sehr zahlreich sowie extrem detailliert sind und die Programmierer auf die Unterstützung von 3D-Grafikkarten verzichtet haben, wird der Hauptprozessor bis zum letzten Hertz gefordert. Möchte man *Outcast* in der höchsten Auflösung bei vollen Details spielen, muß man sich selbst auf einem PIII 500 mit niedrigen Bildwiederholraten zufrieden geben. In Zahlen bedeutet das: Nur 13 Bilder/Sekunde bei einer nicht mehr zeitgemäßen Auflösung von 512x384 Bildpunkten. Um eine flüssigere Darstellung zu erreichen, können die Grafikdetails reduziert werden, doch die Programmierer haben vor derartige Versuche einen Übersetzungsfehler gesetzt: Um geringere Details zu erhalten, müssen in den Grafikeinstellungen die entsprechenden Regler auf „hoch" gesetzt werden. So ist es kein Wunder, daß im Diskussionsforum von Infogrames Beiträge wie dieser zu lesen sind: „Hab einen PII 233!Hab alle Details an und volle Auflösung, und es läuft flüssig […]". Wie jedes neuerschienene Spiel leidet auch *Outcast* unter Programmfehlern. Wurden diese zunächst noch abgestritten, existiert mittlerweile schon der zweite Patch. Ein Ausschnitt aus dem Forum: gary: „[…] Ich hatte auch Probleme mit OC, wütend habe ich mich an die Hotline gewandt, und es stellte sich heraus, daß es mein Fehler war, weil ich nur die Reihenfolge der Quests durcheinander gebracht habe. […]" Der Forum-Administrator Sascha bestätigte: „[…] Leider wird das Wort ‚BUG' sehr oft ohne Grund gebraucht. Das Problem momentan ist, daß wir sehr viel testen müssen. *Outcast* ist einfach sehr umfangreich. Noch konnten wir jeden angeblichen ‚BUG' nicht reproduzieren. Selbst mit Savegames konnten wir weiterspielen. Meist lag es, wie Du schon bemerkt hast, auch an vielen Spieler selbst […]" Lediglich Forumsteilnehmer Tomb monierte den diesbezüglichen Denkfehler: „Aber eigentlich dürfte es keine falsche Reihenfolge der Quests geben: ‚*Outcast* ist völlig nichtlinear, Du kannst dahin gehen wo Du willst', sagte einst ein Appeal- (Infogrames-)Mitarbeiter".
Die meisten technischen Schwierigkeiten sind dank des Patches behoben. Dazu gehören Systemabstürze ebenso wie piepende Systemlautsprecher oder Unverträglichkeiten mit Grafikkartentreibern. Sogar die Geschwindigkeit konnte erhöht werden, wie die aktualisierte Performance-Tabelle beweist. Auf die Behebung von Logikfehlern muß man allerdings noch warten. Je nachdem, welchen Lösungsweg man wählt, werden daher bis auf weiteres noch Spielfiguren verschwinden und Gespräche in der falschen Reihenfolge stattfinden.
Die hohe Rätseldichte ist über alle Zweifel erhaben. Auch über die Ästhetik der Grafiken herrscht in allen Foren Einigkeit. Denn trotz der groben Auflösung und etlicher Clippingfehler erzeugen die Landschaftsformen und Farben die schönsten Szenerien, die es derzeit in einem Computerspiel zu bewundern gibt. Leoric im Infogrames-Forum: „[…] Nicht zu beschreiben. Sowas hab ich noch nicht gesehen. Diese Reflexe im Wasser. Manchmal, wenn ich einen einsamen See finde, während ich mit meinem Twôn-Ha durch die Landschaft pflüge, bleibe ich einfach stehen und schau', wie die beiden Monde sich spiegeln[…]"

Harald Wagner ■

NACHTRAG

Da der *Outcast*-Patch 2 die Spielgeschwindigkeit geringfügig verbessert, haben wir die Performance ein weiteres Mal getestet. Wie üblich fanden die Test mit voller Detailstufe statt.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 320X240

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Unspielbar	Flüssig	Flüssig

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 512X384

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht



Derartige Grafikfehler sollten nach dem Einspielen des Patches eigentlich nicht mehr zu entdecken sein.



Vorbericht zur Internationalen Funkausstellung 1999 in Berlin

Hallenturnier

Berlin ist eine Reise wert – erst recht Ende August, wenn die letzte Funkausstellung dieses Jahrtausends ihre Pforten öffnet. Einen Schwerpunkt bilden dabei auch erstmals die Stände der PC- und Videospiele-Hersteller. PC Games hat bereits im Vorfeld recherchiert, welche Spieleperlen Sie auf der Jubiläums-IFA keinesfalls verpassen dürfen.

DIE IFA

Veranstaltungsort:	Messegelände Berlin
Veranstaltungstermin:	28. August bis 5. September 1999
Öffnungszeiten:	Täglich von 10 bis 18 Uhr
Eintrittspreise:	Tageskarte DM 25,-
	Schüler/Studenten DM 16,-
	Gruppenkarte (ab 20 Personen) DM 21,-

Wie schon bei der CeBIT Home 99 in Hannover (die im jährlichen Wechsel mit der Internationalen Funkausstellung stattfindet), wurde für die Hersteller von PC-Spielen eine eigene Halle reserviert. Den größten Raum in den Hallen 3.1 und 4.1 nehmen traditionell die Videospiel-Giganten Sony (PlayStation), Nintendo (N64) und Sega (Dreamcast) ein. Darüber hinaus gibt es aber auch eine Reihe prominenter PC-Spielehersteller wie Infogrames, Electronic Arts oder Hasbro Interactive, die hier ihre Knüller für das Weihnachtsgeschäft präsentieren. Falls Sie einige große Namen vermissen: UbiSoft oder Havas Interactive (Sierra, Blizzard etc.) werden auf der Messe lediglich ihre Kindersoftware vorstellen. Anders als im Falle der E3 in Los Angeles oder der Londoner ECTS ist die IFA in erster Linie eine Publikumsmesse, wo sich jedermann über die Innovationen der Unterhaltungselektronik-Konzerne informieren kann. Nachdem aber auch etliche TV- und Radio-Sender präsent sind, werden Sie sicherlich vielen bekannten Schauspielern, Moderatoren und anderen Halb- und Viertelprominenten über den Weg laufen. Bitte beachten Sie: Alle Informationen, Ausstellerlisten und Hallenpläne beruhen auf Unterlagen, die bis Redaktionsschluß vorlagen; kurzfristige Änderungen sind noch möglich.

Petra Maueröder ■



1 CDV

(Halle 3.1 b, Stand 11)

Autogrammkarte oder ein Souvenir-Foto mit Lula-Doppelgängerin Natascha Romano gefällig? Die 21jährige Blondine ist die Gewinnerin des Lula-Lookalike-Wettbewerbs und wird während der gesamten Messezeit auf dem CDV-Stand ihre Fans begrüßen. Daneben wird auch Tara, die Hauptdarstellerin aus dem Spiel *Day of Oblivion 2*, vor Ort sein (voraussichtlich am 3. und 4. September). Tanz- und Gesangeinlagen sind als Rahmenprogramm geplant. Bei Verlosungen können Sie Spiele und Merchandising-Material abstauben. Die spielerischen „Highlights" bilden der *Lula Flipper* und *Wet Attack*.

2 The Learning Company (TLC)/Mattel

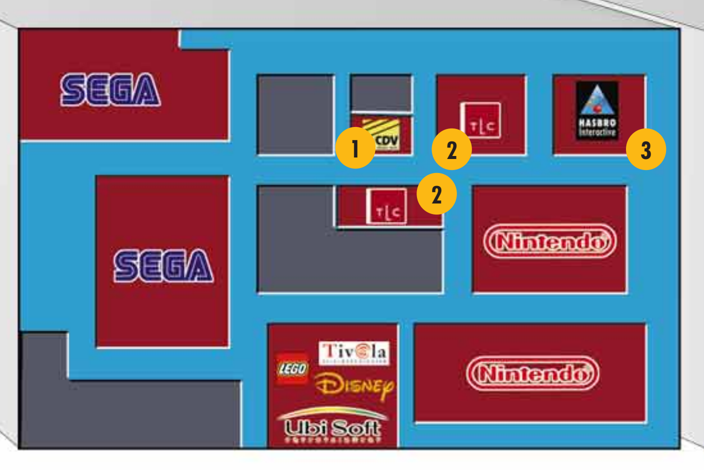
(Halle 3.1b, Stand 5)

Sensationen am laufenden Band bei TLC und Mattel: Neben einer „lebenden" Barbie (zu bestaunen am 28. und 29. August sowie 4. am September) werden Sie im *Prince of Persia 3D*-Zelt von anmutigen Bauchtänzerinnen und einer spielbaren Version des 3D-Action-Adventures begrüßt. Außerdem zu begutachten: *Creatures Adventures*, die U-Boot-Simulation *Silent Hunter 2* und das Hexagonstrategiespiel *Panzer General 4: Western Assault*.

3 Hasbro Interactive

(Halle 3.1b, Stand 4)

Das Thema Motorsport steht im Mittelpunkt des großen Hasbro-Stands. Angeboten werden Testfahrten mit den Neuheiten *GP 500* (Motorrad-Simulation), *Spirit of Speed* (historische Formel-1-Simulation) und dem Rennspiel *Stunt GP*. Adventure-Fans freuen sich hingegen auf *Simon the Sorcerer 3D*. Mit etwas Glück dürfen Sie vielleicht bereits einen Blick auf *Grand Prix 3* erhaschen.



4 Sony Computer Entertainment

(Halle 4.1a, Stand 2)

Wenngleich hier natürlich die Hits für die Sony-Konsole PlayStation im Rampenlicht stehen, lohnt sich der Besuch des doppelstöckigen Stands nicht zuletzt wegen der vielen Stars und Sternchen, die bei Sony aufspielen und auftanzen. Unter anderem werden Chartbreaker aus der RTL-2-Show *„The Dome"* „ausgeliehen".

5 Infogrames

(Halle 4.1a, Stand 1)

Der Infogrames-Stand verteilt sich auf zwei Etagen und nimmt mehr als 400 qm ein. Dort werden nicht nur die Klassiker des Infogrames-Sortiments (*Anno 1602, Outcast, Die Völker, Silver, Airline Tycoon* etc.) präsentiert: Gleichzeitig wird auch die Vorfreude auf Hits wie *Anstoß 3, Der Verkehrsgigant, Techno Mage, Alone in the Dark 4* und den noch namenlosen *Anno 1602*-Nachfolger geschürt. Rund um die Uhr steppt auf der Showbühne der Bär, wo bekannte Moderatoren alle kommenden Knüller vorstellen. Die MTV-Sendung *Live aus Berlin* sendet von Montag bis Freitag täglich zwei Stunden vom Infogrames-Stand – Sie können sich also schon mal darauf einstellen, daß sich dort Sportidole und Popgrößen (gerüchtweise unter anderem die Fantastischen Vier und Xavier Naidoo) die Klinke in die Hand geben.

6 Computec Media AG

(Halle 4.1a, Stand 3)

Die druckfrische Jubiläumsausgabe 10/99, freilaufende PC-Games-Redakteure und jede Menge Überraschungen – das erwartet Sie auf dem Stand der COMPUTEC MEDIA AG. Außerdem steht die Premiere der Online-Variante des Fußballmanagers *Kurt* auf dem Programm. Und: Auf der IFA fällt der Startschuß für den runderneuerten Internet-Auftritt der COMPUTEC-Magazine. Darüber hinaus sind auf der Bühne jede Menge Aktionen und lukrative Gewinnspiele geplant.

7 Elsa

(Halle 4.1b, Stand 5)

Neugierig auf die nicht nur von PC Games hochgelobte Elsa-Revelator-3D-Brille (Test in Ausgabe 7/99)? Auf dem Elsa-Stand können Sie selbst ausprobieren, wie gut das Ganze in der Praxis funktioniert. Des weiteren ist mit der Ankündigung einiger bislang geheimgehaltener Grafikkarten zu rechnen.

8 Electronic Arts

(Halle 4.1, Stand 4)

Schon allein der 450 qm große Stand in Form einer Sportarena läßt auf die Publikumsmagneten von Electronic Arts schließen: An 20 Stationen können Sportspielknüller wie *FIFA 2000* (Fußball), *NBA Live 2000* (Basketball) und NHL 2000 (Eishockey) getestet werden. Außerdem wird es dort eine spielbare Version des actionbetonten Fußballspiels *Bundesliga Stars 2000* zu sehen und zu spielen geben. Packende Kopf-an-Kopf-Rennen erwarten Sie bei heißen *Need for Speed 4*-Verfolgungsjagden auf vernetzten PCs. Auch der Sieger des Berliner *Dungeon Keeper 2*-Turniers wird hier gekürt. Außerdem angekündigt: Die Seifenoper-Simulation *The Sims* von Maxis, das Mega-Rollenspiel *Ultima 9: Ascension* von Origin und eventuell auch eine frühe Beta des Freizeitparkmanagers *Theme Park World*. Absolutes Highlight: Wenige Tage vor der Auslieferung von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* haben Sie auf der IFA die Möglichkeit, Westwoods Echtzeitstrategieknüller live auszuprobieren. Auf der Videoleinwand und der Showbühne werden prominente Sportler (unter anderem Hertha BSC-Neuzugang Sebastian Deisler) und Bands erwartet; Showeinlagen, Autogrammstunden und Gewinnspiele runden die Messepräsenz des weltgrößten Spieleherstellers ab.

9 Showbühne

Hier finden an jedem Messetag Vorstellungen von Spielen statt, die zum Teil direkt von prominenten Designern und Entwicklern moderiert werden.

10 InterAct

(Halle 4.1b, Stand 4)

Der Zubehörhersteller bietet den Besuchern die Gelegenheit, an 20 Stationen die Interact-Weltneuheiten (unter anderem ein Force-Feedback-Gamepad) mit den neuesten Spielen zu testen. Bei Netzwerk-Wettrennen spüren Sie hautnah die Wirkung der Force-Feedback-Lenkräder und -Gamepads; zu gewinnen gibt's T-Shirts, Uhren und natürlich jede Menge PC-Zubehör. Als Partner ist auch TopWare Interactive auf dem Stand vertreten und präsentiert das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Earth 2150*: Testen Sie, ob das hochgehandelte Programm Ihren Erwartungen gerecht wird.

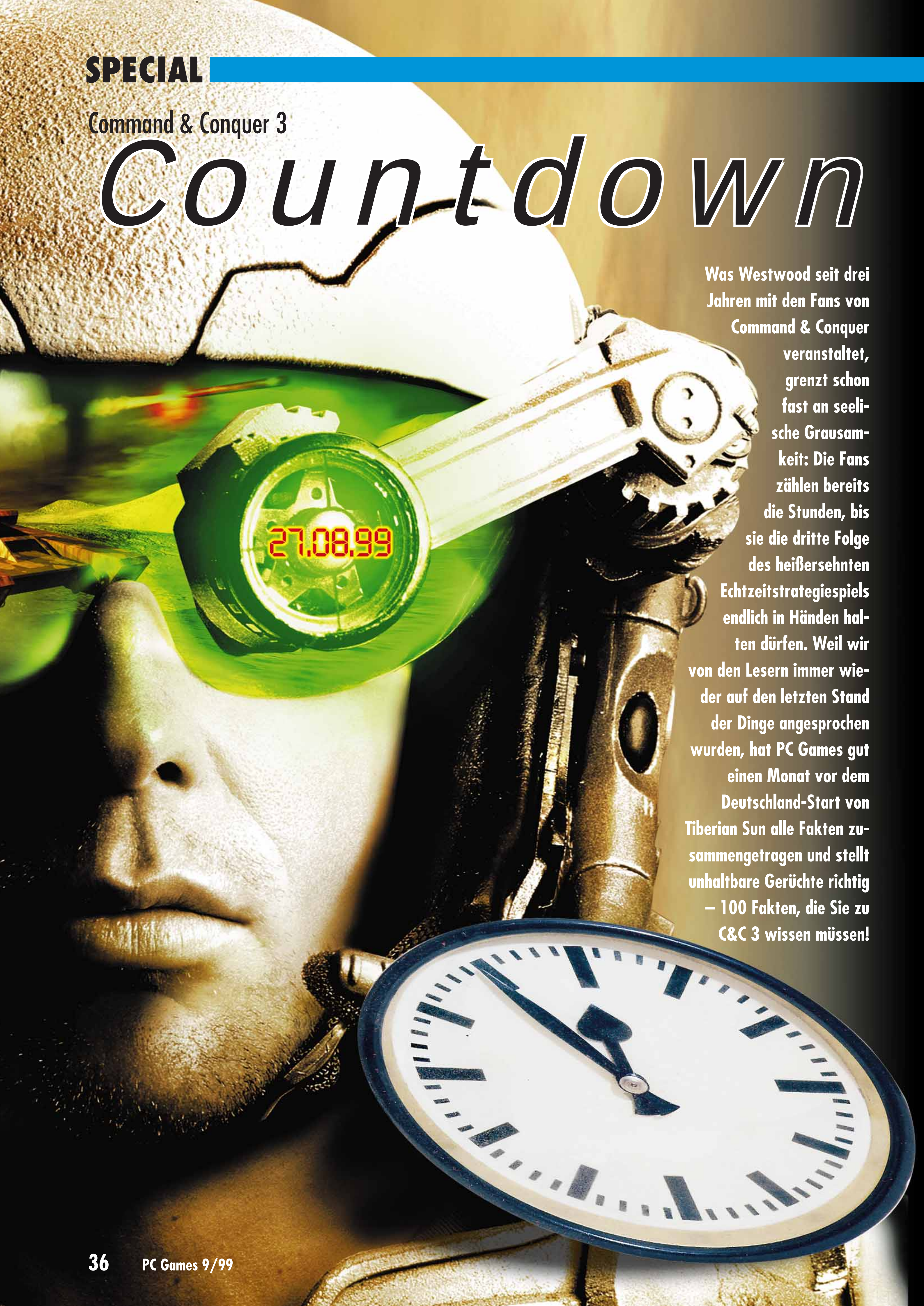
11 Ravensburger Interactive

(Halle 4.1b, Stand 9)

Den Schwerpunkt bildet natürlich die mit Spannung erwartete Brettspielumsetzung der *Siedler von Catan*: Auf dem Stand können Sie *Catan – Die erste Insel* zum ersten Mal probespielen. Entwickelt wurde das Programm von den *Siedler 2*-Machern bei Funatics.

Command & Conquer 3

Countdown



Was Westwood seit drei Jahren mit den Fans von Command & Conquer veranstaltet, grenzt schon fast an seelische Grausamkeit: Die Fans zählen bereits die Stunden, bis sie die dritte Folge des heißersehnten Echtzeitstrategiespiels endlich in Händen halten dürfen. Weil wir von den Lesern immer wieder auf den letzten Stand der Dinge angesprochen wurden, hat PC Games gut einen Monat vor dem Deutschland-Start von Tiberian Sun alle Fakten zusammengetragen und stellt unhaltbare Gerüchte richtig – 100 Fakten, die Sie zu C&C 3 wissen müssen!

DAS SPIEL

1. Warum warten eigentlich alle auf *C&C 3*?
Die beiden Vorgänger gehören zu den weltweit erfolgreichsten und beliebtesten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten. Allein in Deutschland haben sich die Titel mehr als 500.000 beziehungsweise 700.000 mal verkauft. Zudem begründete das 1995 erschienene *Command & Conquer* das gesamte Echtzeit-Genre. Ohne *C&C* gäbe es *Age of Empires*, *Total Annihilation* und *Dark Reign* vermutlich nicht.

2. Worum geht's in *C&C 3*?
Die Fortsetzung macht da weiter, wo Teil 1 aufgehört hat: *C&C 3* spielt im Jahr 2015, einige Jahre nach *C&C 1*. Nach der (angeblichen) Vernichtung der terroristischen Bruderschaft von Nod und dessen charismatischem Anführer Kane hat die siegreiche UN-Schutztruppe GDI (Global Defense Initiative) einen neuen Feind, der bis dato als Allheilmittel für sämtliche Energieprobleme galt: Tiberium. Das wertvolle Mineral breitet sich immer weiter aus und führt zu grausamen Mutationen unter der Bevölkerung. Die GDI beginnt mit der Evakuierung der Menschen in Polargebiete, wo man sich vor dem Tiberium sicher glaubt. Womit niemand gerechnet hat: Es gibt nach wie vor einige NOD-Splittergruppen, die unter der Erde residieren, dort Experimente mit Tiberium durchführen und sich gegenseitig bekämpfen. Und plötzlich taucht der totgeglaubte NOD-Superstar Kane wieder auf ...

3. Wieso kehrt Kane eigentlich zurück – ist er nicht gegen Ende von *Der Tiberiumkonflikt* unter den Trümmern des Tempel von NODbegraben worden?
Das dachten Sie vielleicht – und wir auch. Wie er das überleben konnte und warum seine Leiche nie gefunden wurde, wird im Verlauf der Story von *C&C 3* genauestens erklärt. Ebenso erfahren Sie alles über den Ursprung des Tiberiums.

4. Worin besteht die Aufgabe des Spielers?
Als NOD: Die untereinander zerstrittenen Splittergruppen unter der Führung von Kane wiedervereinen und dessen Konkurrenten ausschalten.
Auf Seiten der GDI: In der Rolle von Commander Michael McNeil den Zweiten Tiberiumkrieg gewinnen und die NOD endgültig zerschlagen.

5. Gibt es weitere Gruppierungen außer NOD und GDI?
"Die Vergessenen" sind neutrale Söldner. Durch Tiberium-Mutationen wurden aus ihnen wahre Killermaschinen.

6. Können die „Vergessenen" auch gespielt werden?
Nein. Wenn Sie sich mit Ihnen gut stellen, werden Ihnen nützliche Einheiten zur Verfügung gestellt. Dazu gehören ein Scharfschütze mit hoher Reichweite (Umagaan), ein Fahrzeugentführer und eine Art Commando-Bot namens Ghost Stalker, bis an die Zähne bewaffnet mit MGs und Sprengstoffen. Wer die Vergessenen auf seiner Seite hat, kann eine schon verloren geglaubte Schlacht umdrehen.

DIE TECHNIK

7. Handelt es sich bei der C&C 3-Landschaft um eine echte 3D-Grafik?
Anders als die 2D-Vorgänger basiert *C&C 3* auf der MegaVoxel-Technologie, die bereits beim Westwood-Adventure *Blade Runner* zum Einsatz kam. Alle größeren Einheiten, sämtliche Gebäude sowie die gesamte Landschaft sind aus Voxeln (dreidimensionalen Pixeln) aufgebaut. Die Szenarien der *Comanche*-Simulationen oder die Welt des Action-Adventures *Outcast* bestehen beispielsweise aus Voxeln. Hauptvorteil: Sehr realistisch wirkende Landschaften. Hauptnachteil: Hohe Hardwareanforderungen. Die winzigen Infanteristen sind nach wie vor flache Pixelhäufchen, die vor allem im Vergleich zu grazilen *Age of Empires*-Einheiten veraltet wirken.

8. Ist der Detailgrad ähnlich hoch wie in *C&C 1* und *2*?
Mehr als je zuvor: Auf den Gebäuden rotieren beispielsweise Satellitenschüsseln, die Geschütztürme auf den Fahrzeugen drehen sich, und durch den Rückstoß der Kanonen werden die Panzer durchgeschüttelt. Aus beschädigten Einheiten steigt Rauch auf, und bei ihrer Zerstörung fliegen Trümmer durch die Gegend.

9. Werden 3D-Karten unterstützt?
Nein. Die Fähigkeiten von Voodoo 3, Riva TNT & Co. werden nicht genutzt – auch nicht für Spezialeffekte wie im Falle von *Diablo 2*. Die Berechnung der Landschaft wird komplett dem Hauptprozessor überlassen.

10. Welche Auflösungen werden angeboten?
Zwar verträgt die Engine wesentlich höhere Auflösungen, doch Westwood beschränkt sich aus Rücksicht auf PC-Besitzer mit schwächeren Rechnern auf 800x600 Bildpunkte in 65.000 Farben (HiColor, 16 Bit). Zum Vergleich: *C&C 2* bot 640x480 Bildpunkte mit 256 Farben, *StarCraft* beschränkt sich auf 640x480 Pixel in 65.000 Farben.

11. Aus wie vielen Höhenstufen besteht das Terrain?
Die 3D-Landschaft umfaßt 13 Höhenstufen. Sanfte Hügel sind deutlich von steilen Bergen und schroffen Felsen zu unterscheiden.

12. Was läßt sich mit dem Terrain alles anstellen?
Die neue Technologie ermöglicht ein komplett deformierbares Terrain. Im Prinzip können Sie die gesamte Landschaft „umgraben" – was bei Kampfhandlungen fast automatisch geschieht. Anstelle angekokelter, schwarzer Flächen wie in *C&C 2* sind's jetzt echte 3D-Krater. Flammen brennen Wälder nieder, Gewässer frieren zu, abstürzende Flugzeuge und Explosionen verformen das Gelände, Meteoriten hinterlassen riesige Vertiefungen, in Felsen lassen sich Schneisen sprengen, Blitze schlagen ein, Brücken stürzen ein und vieles mehr.

13. Welche Spezialeffekte sind mit der neuen Engine möglich?
Das Partikelsystem basiert grob auf physikalischen Gesetzmäßigkeiten und sorgt dafür, daß bei der Zerstörung eines Panzers Fahrzeugteile durch die Gegend poltern; Granaten rumpeln Berge hinunter, herumfliegende Trümmer beschädigen umliegende Gebäude und Einheiten und lassen Wellen im Wasser entstehen. Zudem erlaubt die Engine Tag- und Nachtzyklen, beherrscht farbige Lichtquellen und berücksich-



Die 13 Höhenstufen haben unter anderem den Vorteil, daß sich schwebende und fliegende Einheiten sowohl auf den Brücken als auch darunter hinweg bewegen können. In dieser Szene attackieren GDI-Luftkissenpanzer die Nod-Mots auf dem Übergang.



Bei Nacht und Nebel: Beim Einbruch der Dunkelheit sorgen gigantische Scheinwerfer dafür, daß sich die Gegner nicht nahezu unerkannt in die Basis schleichen.



Ein „Obelisk des Lichts“ atomisiert einen anrückenden GDI-Panzer, während sich links oben die Auswirkungen eines Ionenkanonenschlags bemerkbar machen.

tigt sogar die Windrichtung, in der sich tödliches Gas verteilt.

14. Hat sich der Blickwinkel gegenüber *C&C 1* geändert?
Der Winkel ist flacher als im ersten Teil: Statt einer Fast-Draufsicht gibt es jetzt eine isometrische 45°-Perspektive. Da Sie einen größeren Ausschnitt vom Schlachtfeld präsentiert bekommen, genießen Sie eine bessere Übersicht.

15. Läßt sich die Ansicht zoomen?
Nein. Allenfalls die Übersichtskarte kennt mehrere Zoomstufen.

16. Kann man das Schlachtfeld drehen?
Nein. Laut Westwood würde der Spieler dadurch völlig die Orientierung verlieren.

17. Wie viele Landschaftstypen gibt es?
Drei: Schnee/Eis, Gras/Wald und Wüste

18. Gibt es Wettereffekte?
Wenn Sie Ionenstürme und Meteoritenhagel als „Wetter“ akzeptieren: Ja.

19. Was sind die Folgen eines Ionensturms?
Ganz abgesehen von den verheerenden Schäden: Während eines Ionensturms werden alle stromabhängigen Einheiten und Gebäude lahmgelegt. Deshalb funktionieren zum Beispiel Lasertürme und -zäune nicht mehr, Flugzeuge und Luftkisseneinheiten fallen vom Himmel, Tarnpanzer fliegen auf, der Radar ist außer Gefecht und vieles mehr. In solchen Fällen helfen nur konventionelle Soldaten, Raketenwerfer usw.

20. Wie oft treten diese Ionenstürme auf?
Im Einzelspielermodus sind Ionenstürme abhängig vom Missionsdesign – manchmal kommen sie überhaupt nicht vor, ein andermal permanent, hin und wieder sind sie zufallsgesteuert. Dankenswerterweise werden Sie kurz vorher gewarnt. Ein durchschnittlicher Ionensturm ist bei normaler Spielgeschwindigkeit nach 30 Sekunden, spätestens nach drei Minuten vorbei.

21. Was ist ein Meteoritenhagel?
Die riesigen herunterprasselnden Meteorriten hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Allerdings gelangen auf diese Weise auch Tiberium-Ableger auf die Erde, die neue Tiberiumfelder entstehen lassen. Wo die Tiberium-„Tentakeln“ stören, müssen sie mit Räumfahrzeugen entfernt werden.

DAS GAMEPLAY

22. Wie unterscheidet sich das Gameplay von den Vorgängern?
Es ist durchaus mit *C&C 1* vergleichbar, aber deutlich „langsamer“ als bei *Alarmstufe Rot*. Notorische GDI-“Basis-Einbuddler”, die sich in ihrer Festung einigeln, sind wegen der NOD-Tunnelpanzer ihres Lebens nicht mehr sicher und werden zu offensiverer Spielweise genötigt.

23. Eignet sich jeder Untergrund zum Bauen?
Stark zerklüftetes Gelände ist ungeeignet, genauso wie Meteoritenkrater und Stellen, an denen Tiberium-Ableger wuchern.

24. Kann ich die Gebäude hinstellen, wo ich will?
Bauwerke und Mauern müssen nach wie vor nahe beieinander plaziert werden.

25. Sind die Tiberium-Sammler immer noch so „dumm“ wie beim Vorgänger?
Erntemaschinen, die mitten durch die gegnerische Basis rumpeln oder an einem Vorposten der Konkurrenz grasen, werden Sie nicht mehr erleben. Stattdessen ernten die Sammler das Tiberium bevorzugt an jenen Stellen, die möglichst weit entfernt liegen von den Gegnern. In jedem Fall schlägt der Fahrer Alarm, wenn das Fahrzeug angegriffen wird. Gleiches gilt, wenn der Sammler nicht gefahrlos zur nächstgelegenen Raffinerie gelangen kann.

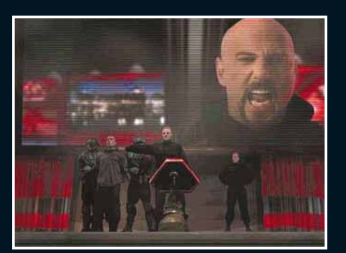
26. Wie clever verhalten sich die Einheiten?
Nach der Kritik an *C&C 1* und *2* hat Westwood viel Zeit in die KI investiert. Der Gegner lernt von eigenen Fehlern, analysiert die Schwachstellen Ihrer Verteidigung und verstärkt beispielsweise jene Stellen seiner Basis, die Sie ständig attackieren. Absichtlich eingebaute „menschliche“ Fehler machen ihn verwundbar.

27. Sind die Einheiten auf jedem Untergrund gleich schnell?
Schnee, Schlamm, Sand und Straßen beeinflussen die Geschwindigkeit. GDI-Luftkisseneinheiten kommen auf jedem Terrain gleich flott voran. Bergauf werden alle Einheiten langsamer.

28. Verlieren angeschlagene Einheiten an Geschwindigkeit oder Kampfstärke?
Nein.

29. Bringt es Vorteile, wenn man Einheiten auf Anhöhen stationiert?
Die Sichtweite verbessert sich etwas, doch die Reichweite der Waffen ist im Tal genauso hoch wie auf einem Berg.

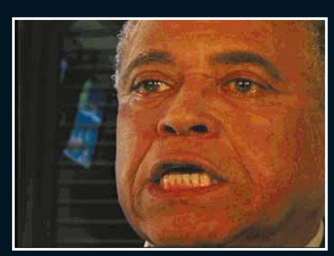
30. Legen die Einheiten an Erfahrung zu?
Ja. Das Erfahrungssystem basiert auf einem Punktesystem: Für einen ausgeschalteten Infanteristen gibt es wenige, für zerstörte Kraftwerke sehr viele Punkte. Ab einer bestimmten Punktzahl steigt die erfolgreiche Einheit um eine Stufe auf. Dadurch bekommt sie zusätzliche Fähigkeiten (zum Beispiel einen Jumpjet-Rucksack), wird schneller, verfügt über eine bessere Panzerung, hat eine höhere Reichweite und eine höhere Sichtweite, erhält



Kane is back: Bei einer Versammlung der NOD-Bruderschaft schwört er seine Anhänger auf den Zweiten Tiberiumkrieg ein.



Commander McNeil (gespielt von Michael Biehn) leitet die Operation Tiberian Sun im Auftrag der „guten“ GDI.



So sieht die Originalstimme von Darth Vader aus: James Earl Jones wurde für die Rolle eines GDI-Generals verpflichtet.

neue Waffen, trifft besser und verhält sich etwas cleverer, indem sie beispielsweise Granaten ausweicht und in aussichtslosen Situationen den Rückzug antritt. Kampferfahrene Infanteristen sind sogar in der Lage, ihre Kollegen in die Schlacht zu führen. Insgesamt gibt es drei Stufen: Greenhorn, Veteran und Commander.

31. Kann ich meine besten und erfahrensten Einheiten in die nächste Mission mitnehmen?
Nein.

32. Kann man das Verhalten (aggressiv, defensiv, Position halten etc.) der Einheiten bestimmen, ähnlich wie in *Total Annihilation* oder *Dark Reign*?
Nein. Sie können lediglich festlegen, daß bestimmte Gebäude und Einheiten bewacht werden sollen.

33. Welche Ressourcen gibt es?
Tiberium wird in den Raffinerien in Geld umgewandelt, mit dem Sie wiederum Ihre Gebäude und Einheiten finanzieren. Für den Betrieb der Anlagen im Stützpunkt ist außerdem Kraftwerks-Energie erforderlich.

34. Kann man nach wie vor gegnerische Gebäude „übernehmen"?
Wenn Sie es schaffen, einen der unbewaffneten Ingenieure in ein feindliches Gebäude zu lotsen, gehört es Ihnen.

35. Wie kann man die Basis verteidigen?
Mit Mauern, Geschütztürmen, Laserzäunen und vielem mehr – je nachdem, ob Sie NOD oder GDI spielen. Auf GDI-Mauern können Sie wahlweise Lasertürme, Raketenwerfer oder Luftabwehrstellungen (Flak) installieren, die sich jederzeit austauschen lassen. Tore öffnen sich automatisch für eigene Einheiten und sorgen dafür, daß Gegner nicht unbemerkt in die Basis eindringen. Der NOD-Tarngenerator macht die komplette Basis für den Gegner unsichtbar. Die GDI setzen das Firestrom Defense System ein, ein undurchdringbares, tödliches Schutzschild, bei dem die Einheiten im Inneren nach außen feuern können, nicht aber umgekehrt. Mit einer EMP-Kanone lassen sich anrückende Fahrzeuge kurzzeitig „betäuben".

36. Ist es möglich, über Mauern zu schießen?
Dazu sind nur besonders große Einheiten wie der riesige Titan-Kampfroboter der GDI oder die NOD-Artillerie in der Lage.



37. Lassen sich Gebäude, Fahrzeuge und Brücken reparieren sowie Soldaten „heilen"?
Viermal ja.

38. Funktioniert die Tank-Rush-"Strategie" auch in *C&C 3* noch?
Nein. Ein Grund: Die Produktionszeiten für einige Einheiten wurden deutlich verlängert. Außerdem führt ähnlich wie in *StarCraft* nur die richtige Einheitenmischung zum Erfolg.

39. Wird man Gebäude ähnlich wie in *StarCraft* „upgraden" können?
Ja, einige GDI-Gebäude verfügen über spezielle „Steckplätze" zum Aufrüsten. Ein Beispiel sind Energiegeneratoren, mit denen GDI-Kraftwerke ergänzt werden. Und mit den Extras der Kommunikationszentrale stehen unter anderem eine Ionenkanone und eine Satallitenkamera zur Verfügung, die ein Gebiet freilegt.

40. Wie verändert sich das Spiel beim Einbruch der Dunkelheit?
Nachts und in der Dämmerung ist die Präzision und Reichweite der Truppen deutlich schlechter – die Sichtweite sinkt um die Hälfte. Gigantische Suchscheinwerfer leuchten die Umgebung der Basis aus und fahnden nach Eindringlingen.

41. Wie können GDI-Streitkräfte die unterirdisch oder unsichtbar angreifenden Panzer und Tarnpanzer entdecken?
Durch ein spezielles Sensorenfahrzeug, das verdächtige Erschütterungen im Untergrund meldet. Außerdem bemerken erfahrene Einheiten die geheimen Aktivitäten der NOD. Einen guten Schutz bieten Asphaltfelder – an diesen Stellen können die NOD-Buddler nämlich nicht auftauchen. Betonmauern halten die „Maulwürfe" hingegen nicht auf.

42. Dürfen Gebäude und Einheiten verkauft werden?
Ja.

43. Wird man einzelne Gebäude vorübergehend vom Stromnetz trennen können?
Ja.

44. Besitzen die Einheiten unbegrenzte Munition?
Zumindest Bodentruppen und Panzer. Hubschrauber und Flugzeuge müssen zwecks Raketennachschub zurück in die Basis.

45. Welche Rolle spielen die Städte, die auf einigen Screenshots zu sehen sind?
Städte sind neutral und „gehören" somit weder NOD noch GDI. Natürlich können Sie sämtliche Gebäude zerstören, wenngleich Sie auf erbitterten Widerstand treffen werden. In diesem Fall profitieren Sie beispielsweise nicht von den Werkstätten und Krankenhäusern, wo sich angeschlagene Infanteristen gesundpflegen lassen können. Städte und einzelne Gebäude können nicht übernommen werden.

46. Was sind die Besonderheiten der Antarktis-Szenarien?
Flüsse und Seen überfrieren zuweilen, so daß Einheiten das Eis überqueren können. Aber Vorsicht: Ist das Gewicht der Truppen zu hoch, bricht das Eis ein und reißt die Einheiten in ein kühles



Der GDI-Disruptor (links oberhalb der Bildmitte) sendet Schallwellen aus, die nicht gegnerische, sondern auch eigene Einheiten und Gebäude schädigen können.

Grab. Wenn Sie sehen, daß die Konkurrenz über einen zugefrorenen Fluß anrückt, schicken Sie einfach einen Infanteristen los – mit etwas Glück bringt dieser das Eis bereits zum Brechen. Zudem kann es vorkommen, daß ein zugefrorener Fluß schmilzt.

47. Wird der „Nebel des Krieges" eingesetzt?

Wie in den bisherigen *C&C*-Spielen verschwindet der dunkle Schleier auf Dauer über jenen Stellen, die von Ihren Einheiten erkundet wurden. Allerdings haben Sie die Möglichkeit, in den Optionen auch einen „richtigen" Nebel des Krieges (Fog of War) einzustellen, wie Sie ihn von *WarCraft 2* oder *StarCraft* kennen.

DAS TIBERIUM

48. Was ist eigentlich dieses Tiberium?

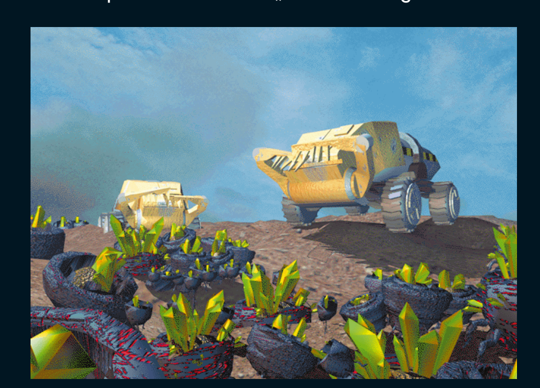
Tiberium gedeiht großflächig auf Feldern, besteht aus wertvollen Mineralien und Metallen und kann von Erntemaschinen abgebaut werden.

49. Welche Nebenwirkungen hat das Tiberium?

Menschen sterben, wenn sie sich längere Zeit in der Nähe von Tiberium aufhalten. Da die cyborgartigen NOD-Infanteristen tiberium manipuliert sind, profitieren sie von der heilenden Wirkung einer benachbarten Plantage. Großen Einheiten wie Kampfrobotern macht das Tiberium nichts aus.

50. Was passiert, wenn alle Tiberiumfelder abgeerntet wurden?

Zwar regeneriert sich das Tiberium mit der Zeit langsam, doch wenn es erstmal komplett abgeerntet wurde, wächst nichts mehr nach. Da können Sie nur noch hoffen, daß ein Meteoritensturm herunterprasselt, der Tiberium-Ableger hinterläßt.



Erntemaschinen sammeln das wertvolle Tiberium ein. Links unten: eine der lästigen Tiberium-Wurzeln.



Eine der drei verschiedenen Terrain-Arten: In der Antarktis wird man mit den tückischen überfrierenden Flüssen konfrontiert.

51. Warum heißt das Tiberium Tiberium?

Die Legende will es, daß die ersten Tiberiumvorkommen in der Nähe des italienischen Flusses Tiber gefunden wurden. Anschließend hat sich das Tiberium über den gesamten Erdball ausgebreitet.

52. Ist Tiberium gleich Tiberium?

Es gibt zwei Sorten: Das herkömmliche grüne Tiberium und das wesentlich seltenere und daher wertvollere blaue Tiberium, dessen Ernte deutlich länger dauert. Das blaue Material ist hochexplosiv und fliegt beim Beschuß mit bestimmten Waffen in die Luft, so daß es sich prima als Sprengstoff eignet. Stellen Sie sich mal vor, was passiert, wenn ein damit vollgepackter Ernter in die gegnerische Basis hineinfährt ...

53. Was kann man gegen die Tiberium-Ableger und den herumliegenden Tiberium-Müll von abgeschossenen Cyborgs unternehmen?

Für diesen Zweck gibt es spezielle „Müllfahrzeuge": Den GDI-Tiberium-Clearer und den NOD-Tiberium-Eater. Innerhalb der Basis schützt man sich durch das Verle-



gen von Asphalt und durch Laser- und Betonmauern, die für das Tiberium undurchdringbar sind.

EINHEITEN & GEBÄUDE

54. Welche *C&C*-Einheiten wurden übernommen?
Unter anderem Erntemaschinen, der Mantel des Schweigens (Tarnpanzer), Truppentransporter, Orca-Hubschrauber, Mobiles Baufahrzeug (MBF), Infanteristen, Hammer der Gnade (Kampfbuggy) NOD-Mots (raketenbestückte Motorräder).

55. Welche *C&C*-Einheiten sind nicht mehr dabei?
Unter anderem Flammenwerfer, C-Krieger, leichte Panzer (Faust von NOD), Jeeps, mittlere Panzer, Epsilon-Kampfflugzeuge und RAK-Kreuzer. Die beliebten Mammutpanzer, die Sie auf einzelnen Screenshots entdecken, hat Westwood nur zu reinen Testzwecken eingebaut. Im endgültigen Spiel sind sie nicht enthalten.

56. Welche Gebäude aus *C&C 1* wurden übernommen?
Unter anderem Bauhof, Tiberium-Raffinerie, Tiberium-Silo, Kraftwerk, Reparaturwerkstatt, Radarzentrale, Kaserne (Hand von NOD), Geschützturm, Obelisk des Lichts (Lasergeschütz), Tempel von NOD, Waffenfabrik, Heliport, Ionenwerfer und Kommunikationszentrale.

57. Wo liegen die Besonderheiten der NOD?
Die Stärken liegen im Bereich der Tarnung, da Sie sowohl unsichtbare Tarnpanzer als auch „Maulwurf-Einheiten" einsetzen, die sich unterirdisch fortbewegen. Dazu gehören beispielsweise Flammenwerfer oder Maulwurf-Truppentransporter, die (fast) unbemerkt bis zu fünf Soldaten in die gegnerische Basis schleusen. NOD-Einheiten sind darüber hinaus sehr schnell. Nachteil der NOD: Ihre Anlagen sind sehr energieabhängig (vor allem der Obelisk des Lichts, Lasertürme und -zäune). Unter den Bodentruppen finden sich mutierte Cyborg-Soldaten mit Bazookas, Raketen- und Flammenwerfern und MGs. An Lufteinheiten besitzen die NOD den riesigen Banshee-Fighter und den Apache-II-Helikopter. Zudem verwalten sie ein Arsenal an Sprengköpfen, das



Falls Sie die Städte zerstören, haben Sie den örtlichen Bürgermeister gegen sich – in diesem Fall dürfen Sie die Werkstätten und Krankenhäuser nicht mehr in Anspruch nehmen.

zum Teil aus eingesammeltem Tiberium-Ablegern gewonnen wird.

58. Was zeichnet die Truppen der GDI aus?
Die GDI verfügen neben schwebenden Luftkisseneinheiten (Transporter, Raketenwerfer etc.) über die Lufthoheit in *C&C 3*, da sie Orcas in vier verschiedenen Ausführungen (Trans-porthubschrauber für Infanterie und Fahrzeuge, Jäger und Bomber) produzieren. Mit Jumpjet-Rucksäcken ausgestattete Soldaten können wie James Bond über Schluchten und Gewässer düsen. Die Armee besteht zudem aus Ultraschallwellen-Panzern, granatenschleudernden Diskuswerfern, Amphibien-Truppentransportern und mehreren Meter hohen, zweibeinigen Kampfrobotern. Highlight im GDI-Sortiment: Der vierbeinige Mammoth Mark II Heavy Mech sieht aus wie einer

der *Star Wars*-AT-AT-Walker und plättet zuweilen ganze Heere im Alleingang. Nachteil: Sie dürfen nur ein Exemplar auf einmal besitzen.

59. Warum kommen keine Wasser-Einheiten vor?
Die *Alarmstufe Rot*-Kreuzer und -U-Boote wurden von vielen Spielern als zu stark, zu preiswert und deshalb unfair empfunden. Stattdessen besitzen die GDI jetzt Luftkisseneinheiten.

60. Welche Figuren aus den Vorgängerspielen sind wieder mit von der Partie?
Nur Kane.

STEUERUNG

61. Wird es Änderungen an der Steuerung gegenüber *C&C* geben?
Nur marginale. Nach wie vor sehen Sie auf der rechten Bildschirmseite eine Iconleiste nebst Übersichtskarte, Energieanzeige und Kontostand. Mit der linken Maustaste werden Einheiten ausgewählt und zum Ziel geschickt, die rechte ist für den Abbruch von Aktionen zuständig.

62. Wie viele Spielgeschwindigkeiten sind vorgesehen?
Voraussichtlich fünf.

63. Gibt es Einschränkungen bezüglich der Einheitenmenge?
Anders als in *StarCraft* oder *Age of Empires*: Nein.

64. Wie werden unterirdische Einheiten befehligt?
Zunächst die Einheit markieren, dann das Ziel anklicken. Sofort buddelt sich das Fahrzeug ein und taucht erst am Ziel wieder auf. Eine Silhouette zeigt dem NOD-Spieler die Position der Einheit.

65. Gibt es eine Wegpunktefunktion?
Sie können Einheiten genau vorgeben, welche Route sie nehmen sollen. Dazu klickt man einfach auf das Wegpunkte-Symbol und legt die einzelnen Etappen fest. Anschließend muß die Einheit oder Gruppe nur noch an den Anfangspunkt gelotst werden, und schon wird die Route abgestapft. Alle unterwegs auftauchenden Gegner werden bekämpft. Wenn der Startpunkt mit dem Zielpunkt identisch ist, laufen die Einheiten den Weg in einer Art Endlosschleife ab.

66. Kann ich auch mehrere Routen auf einmal anlegen?
Ja, dadurch werden zum Beispiel koordinierte Angriffe auf einen Stützpunkt von mehreren Seiten möglich. Die Strecken werden durch verschiedene Farben gekennzeichnet.

67. Ist die Gruppengröße begrenzt?
Nein.

68. Kann man mehrere Typen von Einheiten automatisch nacheinander produzieren – ähnlich wie in *StarCraft*?
Ja. Jede Fabrik hat ihre eigene „Produktionsschlange", zu der Sie beliebige Einheiten hinzufügen und entfernen können.

69. Was ist eigentlich mit EVA?
Die Computerassistentin mit der lasziv-erotischen Stimme fungiert wieder als Nachrichtensystem. Anstelle schwammiger Ihre-Basis-wird-angegriffen-Meldungen informiert Sie EVA nun genau, was von wem angegriffen wird. Gleiches gilt für das noch auskunftsfreudigere Konkurrenzsystem CABAL, das die NOD einsetzen.

MISSIONEN

70. Wie viele Missionen sind enthalten?
50, verteilt auf zwei Kampagnen à 25 Szenarien. Um die Schlußsequenz zu sehen, müssen Sie aber nur etwa 15 Haupt-Aufträge absolvieren.

71. Wird es Einsätze im Inneren von Gebäuden geben?
Nein, "Indoor-Missionen" à la *Alarmstufe Rot* sind nicht vorgesehen.

72. Wie groß sind die *C&C-3*-Karten im Vergleich zu *C&C*?
Zum Teil mehr als doppelt so groß. In einigen Missionen werden bestimmte Kartenregionen erst mit der Zeit freigeschaltet. Da Sie länger brauchen, um die Karte zu erkunden und den Gegner aufzuspüren, bleibt Ihnen mehr Zeit zum Bauen und Produzieren.

73. Hat man wie bei den Vorgängern die Wahl zwischen mehreren Missionen?
Auf einer Weltkarte werden häufig zwei oder gar drei verschiedene Ziele angeboten. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Gebiete fahren, werden die Missionsziele im Voraus angezeigt – ein erheblicher Pluspunkt gegenüber den Vorgängern.



Inmitten des GDI-Stützpunkts taucht einer der gefürchteten NOD-„Maulwurfpanzer" auf, die sich nicht mal von Betonmauern und geschlossenen Toren abhalten lassen.



An der Benutzeroberfläche hat Westwood kaum Änderungen vorgenommen: Die rechte Bildschirmseite bleibt nach wie vor für Baumenü, Karte und Energieanzeige reserviert.

74. Liegt der Schwierigkeitsgrad ober- oder unterhalb von *C&C 1* und *2*?
Sie selbst bestimmen, wie einfach oder schwer die nächste Mission wird: Ehe Sie mit einer Hauptmission weitermachen, können Sie zunächst zwei Nebenmissionen lösen, um beispielsweise der Konkurrenz den Nachschub abzuschneiden. Dadurch stärkt man die eigenen Truppen und schwächt den Gegner durch Zerstörung von Gebäuden etc. Wenn Sie auf die Nebenmissionen verzichten, wird die Hauptmission natürlich um einiges schwieriger.

75. Welche Missionen werden angeboten?
Die ganze Palette: Basis verteidigen, Alliierte beschützen, Eskorten, Konvois abfangen, Gebäude zerstören, Gefangene befreien und so weiter. Wie in *C&C 1* und *2* gibt es häufig gleich mehrere Aufgaben innerhalb einer Mission.

76. Sind auch reine Truppenmissionen ohne Basisbau vorgesehen?
In einigen Szenarien wählen Sie zu Spielbeginn einige Einheiten aus landen damit hinter feindlichen Linien, um eine ganz bestimmte Aufgabe zu erledigen.

77. Gibt es wieder einen „Geplänkel-Modus" (Skirmish-Mode)?
Ja. Entweder spielen Sie auf einer der Mehrspielerkarten oder Sie lassen sich eine Karte zufallsgenerieren. An diesen Partien können sich bis zu sieben Computergegner beteiligen. Einstellbar sind unter anderem die maximale Anzahl der Einheiten, das Startkapital, der Technik-Level, die Anzahl und Stärke der Computergegner und natürlich die Karte.

TECHNISCHES

78. Welche Hardware-Ausstattung wird für C&C 3 vorausgesetzt?
Ein 166-MHz-Pentium mit 32 MB Hauptspeicher und 150 MB Festplattenplatz soll genügen. Ob das auch für sehr große Mehrspielerkarten mit Hunderten von Einheiten und Gebäuden gilt, darf bezweifelt werden. Bei Präsentationen setzte Westwood schnellere PCs ein. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie mindestens

DIE COMMAND & CONQUERS IM VERGLEICH



Kriterium	C&C: Der Tiberiumkonflikt	C&C: Alarmstufe Rot	C&C: Tiberian Sun
Erschienen	1995	1996	1999
Originaltitel	Command & Conquer: Tiberian Dawn	Command & Conquer: Red Alert	Command & Conquer 2: Tiberian Sun
Offizielle Zusatz-CD-ROMs	Der Ausnahmezustand	Der Vergeltungsschlag	geplant
		Der Gegenangriff	
PC-Games-Originalwertung	90%	90%	-
Anzahl der Missionen	30 (2 x 15)		50 (2x25)
Netzwerkmodus	Max. 4 Spieler	Max. 8 Spieler	Max. 8 Spieler
Per Internet spielbar	Nein	Ja	Ja
Editor	Nein	Ja	Nein
Auflösung	320x200	320x200, 640x480	800x600
Anzahl der Farben	256	256	65.000
Anzahl der Einheiten	Ca. 25	Ca. 40	Ca. 30
Anzahl der Gebäude	Ca. 20	Ca. 30	Ca. 40

über einen Pentium II mit 300 MHz und 64 MB RAM verfügen. Die Grafikperformance hängt auch stark vom Grafikkartenspeicher ab. 2 MB sind Voraussetzung, 4 bis 8 MB hingegen perfekt. Die Performance läßt sich steigern, indem man in den Optionen den Detailgrad herunterregelt – was wiederum Schatten, Transparenzeffekte und die Trümmerbildung beeinflußt.

79. Auf wie vielen CD-ROMs wird *C&C 3* ausgeliefert?
Wie seine beiden Vorgänger auf zwei CD-ROMs – eine für GDI, eine für NOD. Eine DVD-Version mit Making-Of-Reportagen und MPEG-2-Zwischensequenzen soll zu einem späteren Zeitpunkt nachgereicht werden.

80. Wird ein Karten-/Missions-Editor mitgeliefert?
Nein. Oligatorische Begründung: noch nicht benutzerfreundlich genug. Sie werden sich bis zum Erscheinen der Mission-CD-ROM gedulden müssen. Stattdessen ist ein Zufallsgenerator nach dem Vorbild von *Age of Empires* enthalten, der Einzel- und Mehrspielerkarten entwirft.

81. Welche Paramater können im Karten-Zufallsgenerator eingestellt werden?
Tiberiumvorkommen, Wasser- und Gebirgsanteil, Terrain, Technologiestufe, Startkapital, Tag/Nacht/Dämmerung und vieles mehr. Auf Wunsch zeigt Ihnen eine Preview-Funktion die Karte im Überblick an. Karten, die Ihnen besonders gut gefallen, dürfen Sie abspeichern und an Freunde und Kollegen weitergeben.

82. Wird es wieder so tolle Zwischensequenzen geben wie in den bisherigen *C&C*-Spielen?
Wie von Westwood gewohnt, wurde wieder eine Mischung aus gerenderten Animationen und gefilmten Videoszenen eingesetzt. Die mehrere Millionen Dollar teuren Videos dienen zum einen für Einsatzbesprechungen (Briefings), andererseits wird häufig mitten im Spiel eine kleine Animationssequenz anstelle der Übersichtskarte eingeblendet. Liefen die bisherigen *C&C*-Briefings wie Nachrichtensendungen ab (der Vorgesetzte von NOD oder GDI sprach direkt zu Ihnen), sehen Sie nun die Hauptfigur selbst agieren – ähnlich wie in *Wing Commander*, wo Ihnen stets Commander Blair alias Mark Hamill vor der Nase herumtanzte. Die Kulissen und Innenansichten wurden in den Westwood-Studios gerendert, die Außenaufnahmen entstanden größtenteils in der Wüste Nevadas.

83. Wer spielt die Hauptrollen in den Zwischensequenzen?
GDI-Commander Michael McNeil wird von Michael Biehn dargestellt, dessen Gesicht Sie sicher aus Blockbustern wie *Terminator* oder *The Rock* kennen. Seinen Vorgesetzten General James Solomon spielt James Earl Jones, bekannt als die Originalstimme von *Star Wars*-Schurke Darth Vader. Den glatzköpfigen NOD-Bösewicht gibt erneut Joe Kukan, seines Zeichens Videodirektor bei Westwood. Die restlichen Parts wurden von Westwood-Angestellten übernommen.

MULTIPLAYER

84. Welche Mehrspielermodi gibt es?
Modem und Nullmodem (max. 2 Spieler), Netzwerk (2-8 Spieler), Internet (2-4 Spieler)

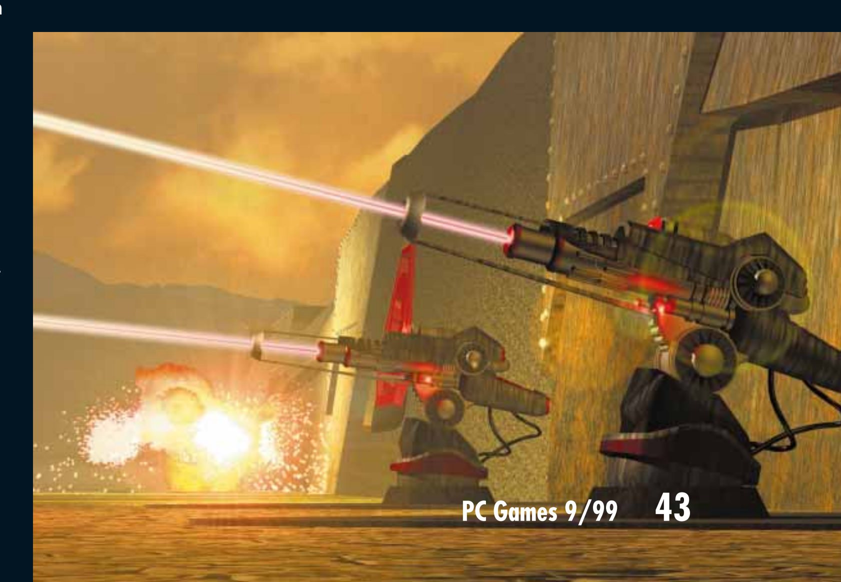
85. Können Allianzen im Netzwerkmodus gebildet werden?
Ja – sowohl GDI/GDI und NOD/NOD als auch GDI/NOD. In diesem Fall profitieren Sie davon, daß Sie auch die Einheiten und Gebäude des/der Alliierten sehen können.

86. Wird man *C&C 3* kostenlos via Internet spielen können?
Ja, und zwar via Westwood Chat, dem Pendant zum Battle.Net von Blizzard (*StarCraft, Diablo*). Die Verbindung erfolgt durch einfaches Anklicken des entsprechenden Buttons im Hauptmenü. Maximal vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

87. Führt Westwood eine Weltrangliste nach dem Vorbild von *StarCraft* oder *Die Siedler 3*?
Der Hersteller arbeitet zur Zeit an einer Rangliste sowohl für Solospieler als auch für ganze „Clans" (Spielergruppierungen), deren Ergebnisse zusammen gewertet werden. Einzelspieler können sich militärische Rangstufen erkämpfen und die Karriereleiter nach oben klettern. Außerdem sind Turniere geplant.

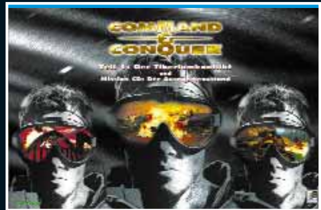
88. Wie viele CD-ROMs werden im Mehrspielermodus benötigt?
Aufgrund der Kopierschutzabfrage benötigt jeder Spieler eine Original-CD-ROM. Da *C&C 3* auf zwei CD-ROMs ausgeliefert wird, brauchen Sie für jeweils zwei Spieler folglich ein *C&C 3*-Exemplar.

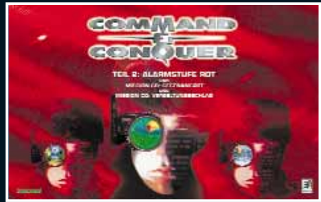
89. Wie viele Mehrspieler-Karten werden mitgeliefert?
Nach letzten Informationen sind es 25.











Kaum im Laden, erobern C&C 1 und 2 erneut die Charts: Zwei „Megaboxen“ recyceln die Echtzeitstrategieklassiker.

AUSBLICK

90. Sind die beiden ersten Folgen von *C&C* noch im Handel erhältlich?
Electronic Arts hat seit kurzem zwei Sonderangebote im Sortiment: *Megabox 1* enthält drei CD-ROMs mit der VGA-Version von *C&C: Der Tiberiumkonflikt* inklusive Zusatz-CD *Der Ausnahmezustand* und kostet etwa 35 Mark. In der *Megabox 2* für 70 Mark finden Sie *C&C 2: Alarmstufe Rot* plus den offiziellen Add-Ons *Der Gegenangriff* und *Der Vergeltungsschlag*. Tip: In der Spielesammlung *Play the Games Vol. 1* ist neben 14 weiteren Krachern auch *C&C Gold*, die SVGA-Variante des *Tiberiumkonflikts*, enthalten.

91. Was hat es mit dem Spiel *C&C: Commando* auf sich?
Das Westwood-Spiel heißt seit neuestem *C&C: Renegade*, ist ein 3D-Actionspiel im *C&C*-Universum und wird definitiv nicht innerhalb der kommenden zwölf Monate erscheinen.

92. Wann wird es eine Demo von *Tiberian Sun* geben?
Das steht noch in den Sternen – auf keinen Fall aber vor, parallel oder kurz nach der Veröffentlichung des Spiels.

93. Wird ein offizieller Online-Beta-Test durchgeführt?
Nein.

94. Wird die deutsche Version entschärft?
Menschliche Soldaten werden als roboterartige Cyborgs deklariert, die bei ihrem Exitus eine schwarze ölige Flüssigkeit anstelle von Blut hinterlassen. Statt Todesschreien werden Sie lediglich ein blechdosenartiges Knarzen vernehmen.

95. Wann erscheint *C&C 3* in Deutschland?
Am 27. August (1999!) – und damit fast zeitgleich mit der US-Version.

96. Warum wird Tiberian Sun in Deutschland als *C&C 3* bezeichnet, in den USA hingegen als *C&C 2*?
Lediglich in Deutschland wurde *Alarmstufe Rot* unter dem Namen *Command & Conquer 2* verkauft. In allen anderen Ländern hieß die zweite Auskoppelung der Serie lediglich *Command & Conquer: Red Alert*. Für den Rest der Welt ist *Tiberian Sun* also (richtigerweise) die direkte Fortsetzung zu *C&C 1*.

97. Was hat es mit der ominösen *C&C*-Exklusivedition auf sich?
Die auf 50.000 Exemplare limitierte, durchnumerierte *Collector's Edition* ist nur **VOR** der Veröffentlichung bei einigen US-Ketten wie Electronics Boutique und direkt bei Electronic Arts erhältlich. In der aufwendig verarbeiteten Packung enthalten: ein von den Entwicklern signiertes Handbuch, eine handgearbeitete Zinnfigur (NOD- oder GDI-Soldat) und natürlich das Spiel selbst.

98. Gibt es eine Alternative zu *C&C 3*?
Bis Jahresende stehen noch zwei ernsthafte Konkurrenten an: Zum einen Microsofts *Age of Empires 2* (Termin: Oktober/November), zum anderen *Earth 2150* von TopWare Interactive, das mit einer 3D-Karten-beschleunigten Landschaft aufwartet.

99. Wer kümmert sich nach dem Weggang von Chefdesigner Erik Yeo um den Feinschliff?
Neben der Design-Crew unter Führung von Adam Isgreen greift Westwood-Boß Brett Sperry höchstpersönlich in die Entwicklung ein.

100. Ist die hohe Erwartungshaltung gerechtfertigt?
Das wird sich beim Test in der nächsten PC-Games-Ausgabe herausstellen. Zwar kann *C&C 3* hinsichtlich der Grafik sicher keine neuen Maßstäbe setzen, auch wenn die Voxel-Technologie in diesem Genre einmalig ist und in der Praxis erstaunlich gut funktioniert. Westwoods Echtzeitstrategiespiele sind aber für ausgezeichnetes Missionsdesign, superbe Atmosphäre, einen süchtig machenden Mehrspielermodus und brillante Zwischensequenzen bekannt. Selbiges dürfte nach Einschätzung von PC Games auch für *C&C 3* gelten. Ob es allerdings qualitativ auch an *StarCraft* & Co. herankommt, erfahren Sie im nächsten Monat.

Petra Maueröder ■



Nur in den USA erhältlich: Die Special Edition von Tiberian Sun wird unter anderem von Electronics Boutique angeboten.





Eine von zwei limitierten Zinnfiguren (entweder NOD- oder GDI-Soldat) packt Westwood in jede Packung der Special Edition.

Star Trek: Voyager – Elite Force

Elitetruppe

Faszinierend, Captain! Raven Softwares Actionspiel auf der Voyager besitzt alle Zutaten, die ein echter Hit benötigt: Die leistungsstarke Quake-3-Engine, ein erfahrenes Designteam und vor allem Seven of Nine – die Außerirdische mit dem meisten Sex-Appeal jenseits des Gamma-Quadranten. PC Games reiste mit Warp-Geschwindigkeit zu den Entwicklern des Spiels und traf sich mit Jeri Ryan, die Seven of Nine in der Fernsehserie mimt.

Lizenzen sind keine Allheilmittel, lehrt die Erfahrung. Eigentlich könnte man davon ausgehen, daß selbst ein Bruchteil der Millionen von *Star Trek*-Fans jedes Spiel zu seiner liebsten Fernsehserie zum garantierten Hit machen könnte. Weit gefehlt, denn bislang waren die Software-Umsetzungen eher mäßig erfolgreich, da die Trekker offenbar lieber Plastik-Enterprises und Gummi-Spock-Ohren kaufen. Oder mögen sie einfach keine Computer? Unlogisch ... Das dachte man sich auch bei Activision, legte bei der Filmfirma Paramount einen dicken Scheck auf den Tisch, sackte die Lizenz ein und begann zu überlegen. Die Rechte an der *Voyager*-Serie sollte am besten Raven Software umsetzen, denen man nach *Hexen 2* und *Heretic 2* allerhand zutraute. Zu Recht, wie die E3 im Mai bewies. *Star Trek: Voyager – Elite Force* zählte glasklar zu den Highlights der Messe und zum vielversprechendsten aller *Star Trek*-Spiele. Wir besuchten die Entwickler vor Ort, um exklusiv für Sie die neuesten Details auszugraben.

Lost in Space

Damit ja nichts schief geht, sicherte man sich gleich die – neben der *Unreal-Engine* – derzeit wohl beste Grafiktechnologie, die im Spielebereich existiert. id Softwares *Quake 3 Arena* liefert das Grundgerüst, auf dem die Raven-Designer die runden Decks der



Neben den Borg und Scavengers gibt es noch eine neue Gruppe von Aliens.

Jeder Charakter an Bord der Voyager geht selbständig verschiedenen Aufgaben nach.

Voyager nachbilden, garstige Aliens entwerfen und spannende Handlungen zuhauf dazugeben (lesen Sie dazu bitte auch den Kasten „Hi-Tech im Weltall“). Sie übernehmen die Rolle eines Angehörigen der Elite Force, die Sicherheitschef Tuvoc ins Leben rief, um die prominenten Offiziere nicht ständig in halsbrecherische Abenteuer zu stürzen (siehe Kasten). Logisch, daß es für Sie mehr als genug zu tun gibt, denn auf ihrer Reise durch den Delta-Quadranten läuft die Voyager plötzlich einem unbekannten Raumschiff über den Warp-Weg. Der Unbekannte reißt das hilflose Föderationsschiff in eine mysteriöse Raum-Zeit-Spalte. Die Voyager ist

Sogar an Bord eines originalgetreu nachgebildeten Borg-Würfels müssen Sie Abenteuer bestehen. Gelegentlich kann Ihnen Seven of Nine dabei helfen.

danach von einem Gravitationsfeld auf einem Friedhof für Raumschiffe gefangen, die zuvor ein ähnliches Schicksal erlitten haben. Natürlich will die Crew um Captain Janeway nicht den Rest ihres Lebens dort verbringen, also schickt man Sie und Ihre Kameraden los, um Ersatzteile für das beschädigte Schiff zu besorgen. Daher spielt sich *Elite Force* nicht nur auf der Voyager ab, sondern auch auf diversen anderen bekannten und unbekannten Raumkreuzern, wo Sie schließlich auch die Ursache für die unfreiwillige Reise entdecken.

„Es gibt eine Türe von der Brücke zu einem Gang, durch den in der Serie ständig Leute kommen und gehen. Im Spiel findet man endlich heraus, was dahinter liegt."

Brian Pelletier, Künstlerischer Leiter

Jugend forscht

Die erste Mission beginnt auf der Voyager, wo Sie von Chefinge-

EXAKT BIS INS DETAIL



Christopher Foster, der die Levels designt, freut sich über die Möglichkeit, die Schauplätze aus einem bestehenden Universum nachzubauen. „Es ist leichter, denn wir wissen genau, wie die Räume und Texturen aussehen müssen", sagt er. „Doch wenn man dann mit dem Bauen der Levels anfängt, die genau wie im Fernsehen aussehen müssen, hat man schnell einen Raum, der so groß wie ein Fußballfeld ist. Dann muß man lange, lange probieren, bis die Größenverhältnisse wieder stimmen und alles richtig aussieht. Es ist sehr komplex, aber einfacher als die Kulissen der Serie." Fans wird freuen, daß nicht nur die Vorgaben aus der Serie exakt umgesetzt werden, sondern sogar Orte zugänglich sein werden, die nie im Fernsehen gezeigt wurden. Zwar existieren exakte Pläne dafür, doch bestand bislang noch kein Bedarf dafür. Raven Software geht davon aus, daß die Fans alleine mit dem Durchwandern der Voyager mehrere Stunden verbringen werden.



Die ovale Brücke der Voyager konnte mit Hilfe der richtungsweisenden Engine von Quake 3 Arena detailliert nachgebildet werden, ebenso der Rest des Schiffs.



In einigen Missionen dürfen Sie mit ein paar Kameraden in den Einsatz, denen Sie mit wenigen Tasten Befehle wie „Vorrücken" oder „Stellung halten" geben können.



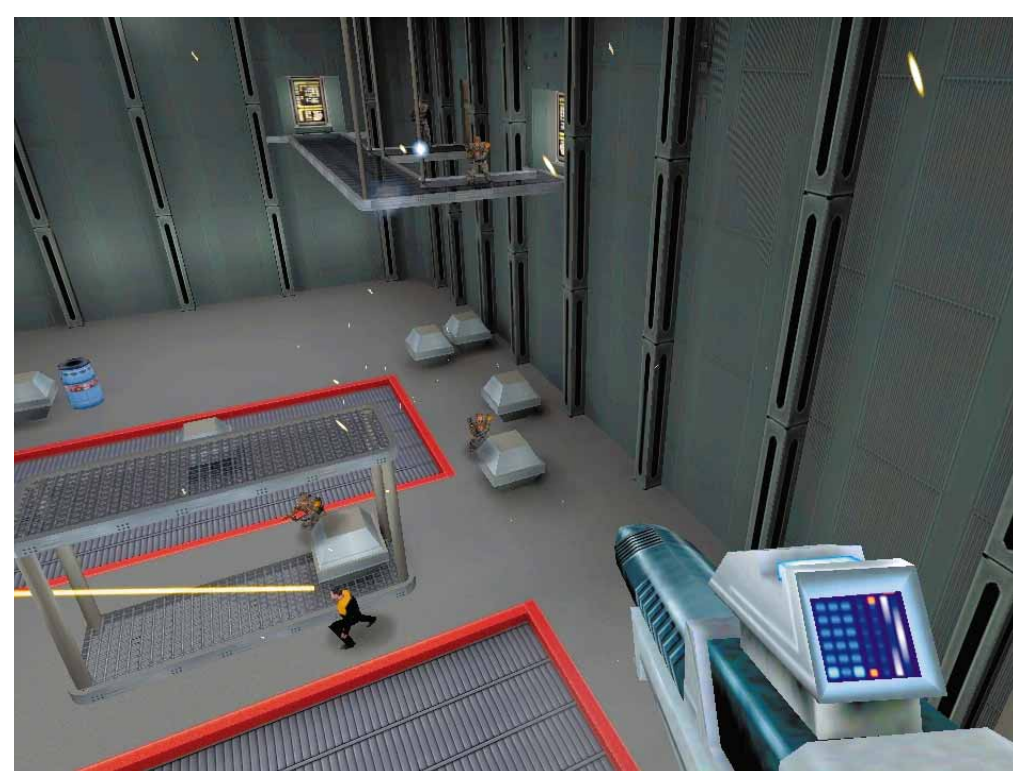
Im Mehrspielermodus lassen sich die Höhenunterschiede hervorragend für hinterhältige Attacken ausnutzen. Mehrere Spielmodi sind bereits in Planung.



Herrlich detaillierte Levels und beeindruckende Waffeneffekte gehören zu den optischen Vorzügen von Elite Force.


Tuvoc ist Ihr direkter Vorgesetzter und erteilt Ihnen viele der Aufträge.


Die Jungs der Elite Force sind leicht an der gepanzerten Uniform zu erkennen.


Die Gefechte erinnern mehr an die TV-Serie als an ein Computerspiel. Dafür sorgt Ravens ICARUS (siehe Kasten).

nieurin B'Elanna in den Maschinenraum gerufen werden. Sie verlassen die Brücke und haben sofort das Gefühl, wirklich an der Bord des Raumschiffs zu sein. „Wir benutzen dieselben Unterlagen, Skizzen, Sounds und Texturen wie Paramount", erklärt Brian Pelletier, der die künstlerische Leitung innehat. Damit der Spieler das Gefühl richtig auskosten kann, gibt es einen speziellen Entdecker-Modus, in dem Sie unangefochten die komplette Voyager von vorne bis hinten erkunden dürfen, während die anderen Crewmitglieder ihren gewohnten Tätigkeiten nachgehen. Besonderes Schmankerl für alle Fans ist, daß Sie auch in Bereiche vordringen können, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat, nicht einmal die Schauspieler in der Serie. „Es gibt eine Türe von der Brücke zu einem Gang, durch den in der Serie ständig Leute kommen und gehen", verrät Brian. „Im Spiel findet man endlich heraus, was dahinter liegt." Daß die gesamte Voyager-Crew wie ein emsiger Bienenhaufen durch die Gänge schwirrt, an Konsolen arbeitet oder sich mit Ihnen unterhält, liegt an der praktischen Programmiersprache ICARUS, die Raven zur *Quake 3*-Engine hinzugefügt hat (siehe Kasten). In manchen Missionen werden Sie sogar von prominenten Charakteren wie Tuvoc oder Seven of Nine (siehe Interview) begleitet, gelegentlich auch von einem Trupp anderer Elite-Force-Angehöriger, denen Sie einfache Befehle erteilen dürfen. Ähnlich wie in *Rainbow Six* können Sie den Trupp bestimmte Formationen einnehmen lassen, oder Sie beauftragen einen Mediziner, Verletzte automatisch zu versorgen.

Das Schiff lebt!

Während Sie sich gerade im Maschinenraum befinden, stürmen Unbekannte das Schiff, das Sie dann natürlich verteidigen müs-

HI-TECH IM WELTALL



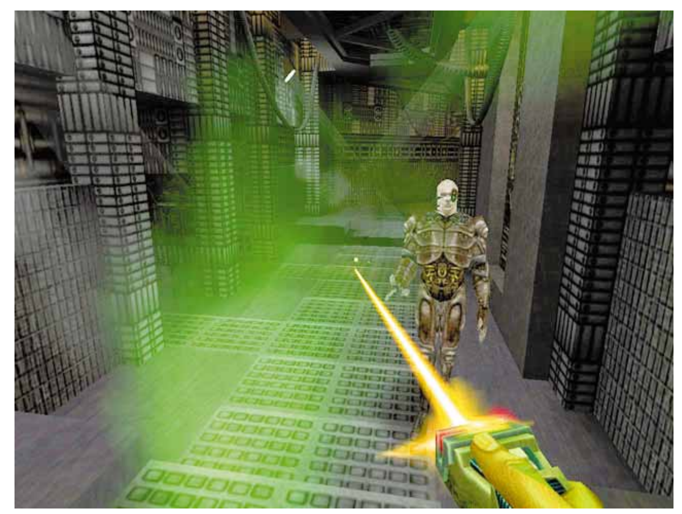
Raven Software entwickelt selbst keine Grafikengines, sondern vertraut schon seit Jahren auf die Fähigkeit John Carmacks von id Software, herausragende 3D-Technologien zu entwickeln. Für *Star Trek: Voyager – Elite Force* benutzt das Entwicklerteam die *Quake 3 Arena*-Engine, deren Besonderheiten wir Ihnen in diesem Kasten vorstellen.

Gebogene Oberflächen: Hätte John Carmack diese schwer zu realisierende Funktion nicht in die *Quake 3*-Engine eingebaut, wäre die originalgetreue Umsetzung der ovalen Voyager-Brücke unmöglich gewesen. Zusätzlich leidet die Geschwindigkeit nicht nennenswert unter den gebogenen Flächen, da die Engine automatisch Details wegläßt, wenn sich der Spieler von dem Objekt entfernt.
Shaders: Bislang mußte jede Textur, die sich zum Beispiel wie ein Fluß bewegen sollte, mühsam Bild für Bild von einem Grafiker gemalt werden. Die sogenannten Shaders ermöglichen es, nur bestimmte Parameter in einer kleinen Textdatei zu verändern, um das gleiche Resultat zu erzielen. Das ist gut am wabernden Warp-Kern im Maschinenraum der Voyager zu erkennen.
Portal-Technologie: Damit können Teile eines Levels gespiegelt werden und man kann durch Türen in andere Räume blicken, ohne umständliche Programmiertricks zu verwenden – ein Leckerbissen für Leveldesigner.
Spliced Animations: Durch getrennte Bewegungen von Beinen und Oberkörper erscheinen die Bewegungen der Figuren im Spiel viel realistischer und weniger wie „auf Schienen".
ICARUS: Die schwerwiegendste Änderung, die Raven Software an der *Quake 3*-Engine vornahm, ist ICARUS. Da es in *Quake 3* Arena keinen Singleplayer-Modus gibt, mußte Raven ein Zusatzprogramm entwerfen, das die Steuerung der Voyager-Crew übernimmt. Mit ICARUS bestimmen die Designer über sogenannte Scripts, also vorgegebene Abläufe, welches Crewmitglied an welchem Kontrollfeld arbeitet, wann wer wo hingeht und dergleichen. ICARUS ermöglicht auch, daß der Spieler sich mit anderen Voyager-Kameraden unterhalten und interagieren kann.

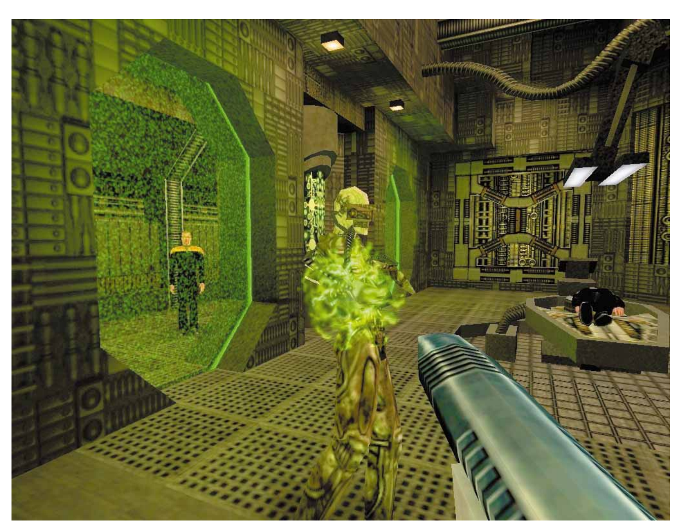
DIE ELITE FORCE



In Absprache mit Paramount durfte Raven Software eine neue Berufsgruppe für sein Spiel erschaffen, die so noch nie in einer Episode oder einem der Kinofilme zu sehen war. Die sogenannte Elite Force, welcher der Spieler angehört, ist eine spezielle Abteilung der Sicherheitskräfte an Bord der Voyager. Aufgrund der speziellen Situation der Voyager – fernab des Rests der Föderation – hat Tuvoc beschlossen, daß die Offiziere nicht ständig in gefährliche Einsätze gehen sollten. Daher rief er das „hazard team" ins Leben, das immer dann einspringt, wenn es wirklich brenzlig wird. Der Spieler übernimmt die Rolle des stellvertretenden Elite-Force-Kommandanten.



Volumetrischer Nebel und schöne Lichteffekte sorgen für die richtige Atmosphäre. Den Borg ist das egal – sie stellen sich lieber auf Ihre Waffe ein, die dann versagt.

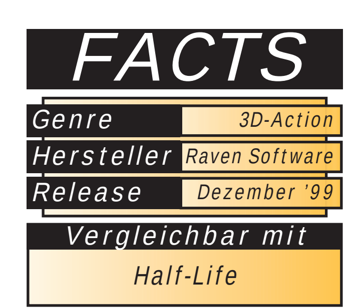


Die Missionen sind vielfältig: Hier müssen Sie beispielsweise einen gefangenen Kameraden befreien, eine Invasion abwehren oder einen Schiffscomputer plündern.

sen. Auch hier werden viele der sogenannten Scripts eingesetzt, um mehr Spannung zu erzeugen. „In der Frachthalle liegt ein Kamerad des Spielers verletzt am Boden", erklärt Brian. „Wenn man ihn beschützt, steht er einem später hilfreich zur Seite. Anderenfalls stirbt er und ist für immer verloren." Ist die gefährliche Lage abgewendet, gelangen Sie zu einer Einsatzbesprechung und erfahren, daß in einem der anderen Schiff möglicherweise wertvolle Informationen warten. Also beamen Sie dorthin und stürzen sich ins nächste Getümmel. Später lernen Sie eine verschachtelte Basis der sogenannten Scavengers kennen, müssen sich durch einen Borg-Würfel kämpfen und treffen schließlich eine neue Rasse, die exklusiv für *Elite Force* erschaffen wurde. Grafisch muß sich *Elite Force* nicht hinter der Konkurrenz verstecken, denn dank der *Quake 3*-Grafikengine gibt es faszinierend originalgetreu nachgebildete Voyager-Decks, gut animierte Charaktere und unzählige Spezialeffekte, die das Herz jedes Actionfans höher schlagen lassen. Gesteuert wird das Spiel ähnlich wie die meisten 3D-Actionspiele per Maus und Tastatur; Ähnlichkeiten mit dem Leveldesign von *Half-Life* sind unübersehbar und beabsichtigt. Beide Spiele verbinden Action, Atmosphäre und die spannenden, vorgegebenen Ereignisse zu einem stimmigen Gesamtwerk. Ob sich *Elite Force* am Ende genauso gut spielt wie der Sierra-Hit, werden wir frühestens gegen Jahresende erfahren.

Florian Stangl ■

HIMMLISCHE KÖRPER



Sie hat mittlerweile alle anderen Charaktere der *Star Trek*-Serien an Popularität überflügelt – zumindest unter den männlichen Fans. Seven of Nine, die von den Borgs assimilierte und mittlerweile auf der Voyager arbeitende Überfrau, verhalf der kränkelnden Fernsehserie schnell zu exquisiten Quoten. Wir sprachen in Los Angeles mit Jeri Ryan, einer gebürtigen Münchnerin, über ihre Rolle.

PC Games: Laß uns doch über Deine Uniform reden. Was trägst Du darunter?

Jeri Ryan: (kichert spitzbübisch) Was glaubst Du, was ich darunter trage? Es ist ein Korsett unter dem hautengen Teil, weil man keine handelsübliche Unterwäsche benutzen kann. Der Anzug ist so eng, da würde man alles andere durchsehen.

PC Games: Als Du das erste Mal die Uniform gesehen hast, dachtest Du da nicht: „Au weia?"

Jeri Ryan: Tja, sie zeigten mir einen Entwurf, nachdem ich den Vertrag unterschrieben hatte. Aber es stimmt schon, man sieht sich das Ding an und denkt: „Sag' tschüs zu Kuchen, sag' tschüs zu Hamburgern ..."

PC Games: Es ist offensichtlich, daß Dein Charakter wegen des Sex-Appeals in die Serie aufgenommen wurde ...

Jeri Ryan: Klar, natürlich, das stand nie in Frage. Paramount wollte nichts dem Zufall überlassen. Ich habe genau gewußt, was sie wollten.

PC Games: Du kamst ja erst nach einer Weile dazu. War es nicht schwer, sich in ein Team einzugliedern, in dem bereits viele Freundschaften geschlossen waren?

Jeri Ryan: Das Team besteht aus Leuten, die Lausbubenstreiche lieben, also haben sie mich die ersten Tage genauso wenig verschont wie jeden anderen.

PC Games: Wer von ihnen flirtet am meisten mit Dir?

Jeri Ryan: Garret Wong – ich nenne ihn „Schnuckelchen". Er spielt den Kommunikationsoffizier Harry Kim.

PC Games: Wieviel haben Du und Deine Rolle gemeinsam?

Jeri Ryan: Ich habe nicht viel mit Seven gemeinsam. Ich bin klug, aber nicht so klug wie sie, und ich bin emotionaler, wogegen Seven zurückhaltender ist. Ich war ein Army-Kind, weswegen ich in München zur Welt kam. Mein Vater war 30 Jahre in der Army, daher mein kräftiger Händedruck.

PC Games: Warst Du jemals mit einem echten Science-Fiction-Fan zusammen?

Jeri Ryan: Nicht bewußt.

PC Games: Hattest Du viele Liebhaber in der Highschool?

Jeri Ryan: Äh ... ja, irgendwie schon. Ich hatte viel Spaß. Aber ich war ich sehr ein liebes Mädchen. Schreib das so! (lacht)

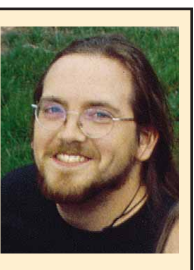
PC Games: Hast Du die alten Freunde von damals wieder getroffen und gesagt: „Haha, ich bin jetzt bei *Star Trek!*"?

Jeri Ryan: (lacht) Klar doch! Nein, im Ernst, ich habe in letzter Zeit nicht viele alte Bekannte getroffen. Ich war nicht bei unserem Klassentreffen. Ich wollte eigentlich, vor allem aus Neugier und um alte Freunde zu sehen.

PC Games: Du meinst, wer von ihnen dick geworden ist?

Jeri Ryan: Hm ... vielleicht. (lacht)

ECHTE HANDARBEIT



Aliens lassen sich bekanntlich schlecht für ein Motion Capturing engagieren, Menschen dagegen schon. Daher sind nur die humanoiden Charaktere im Spiel mit dieser Bewegungstechnik zu sehen, alle anderen Außerirdischen werden von Grafiker Brian Schubat per Hand und 3D-Software animiert. „Ich animiere, seit ich zwölf Jahre alt bin, zuerst mit Daumenkinos und so, also habe ich ein ziemlich gutes Gefühl für Bewegungen", erzählt er.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Raven Software
Release	Dezember '99
Vergleichbar mit	
Half-Life	



Microsoft International Football 2000

Microsoftball

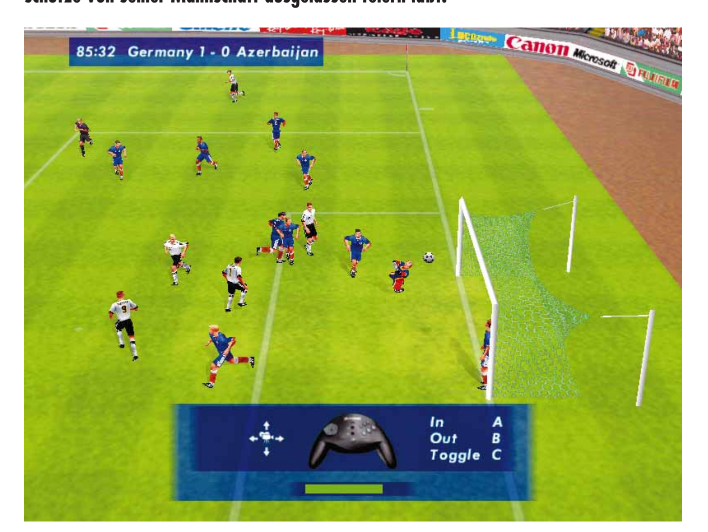
Erinnern Sie sich noch an Microsoft Fußball? Die Sportsimulation mit ständig aktivierter Zeitlupe, Spielern auf Kreisklasse-Niveau und schwebenden Bällen? Der mit Betriebssystemen groß gewordene Softwarehersteller hat nun einen Nachfolger in Arbeit, der eindrucksvoll demonstriert, daß man mittlerweile gelernt hat, wie eine actionreiche Fußballsimulation auszusehen hat.

Microsoft läßt die Fußballsimulation *International Football 2000* von Rage Software programmieren, einem durch grafisch spektakuläre Spiele bekannt gewordenen Unternehmen. Spiele wie *Incoming* und *Expendable* sorgten für internationale Anerkennung, und auch die ersten Screenshots von *Ruud Gullit Striker* lenkte die Aufmerksamkeit auf Rage. Microsoft war von diesem Sportspiel derart angetan, daß man kurzentschlossen die Rechte kaufte und das Spiel in *International Football 2000* umtaufte. Den Redmondern scheint ein guter Griff gelungen zu sein: Das actionbetonte Programm ist leicht zu beherrschen, bietet Anfängern wie Fortgeschrittenen anspruchsvollen Kombinationsfußball und sieht darüber hinaus auch noch gut aus. Das Highlight von *International Football 2000* ist sicherlich die Umsetzung der voreingestellten Strategie. Zwischen fünf verschiedenen Taktikvarianten wird der Spieler wählen können, die zusammen mit den diversen Aufstellungen eine Vielzahl unterschiedlicher Verhaltensweisen ergeben. Bereits zwei Monate vor dem voraussichtlichen Veröffentlichungstermin halten sich die Mit- und Gegenspieler an die gewählte Taktik und agieren sehr geschickt. Zu diesem Zweck wertet das Programm für jede einzelne Spielfigur fünf verschiedene Eigenschaften aus und errechnet jeweils eine eigene Verhaltensweise. *Microsoft International Football 2000* wird 74 Nationalmannschaften beinhalten und alle internationalen und kontinentalen Meisterschaften bieten. Jede der insgesamt 1.628 Spielfiguren hat ihre charakteristische Hautfarbe, Gesichtstextur und Frisur. Für die 200 Bewegungsabläufe wurden per Motion-Capturing unglaubliche 9.000 Einzelbilder erstellt, dementsprechend lebensnah sieht das Spielgeschehen auch aus. Erstaunlicherweise hat Rage Software den ehemals vorhandenen Farbreichtum und die Lichteffekte weitgehend aus dem Programm entfernt, so daß *Microsoft International Football 2000* momentan reichlich unspektakulär aussieht. Da das Programm auf aktuellen Rechnern bis zu 60 Einzelbilder pro Sekunde erzeugt, stehen die Chancen aber recht gut, daß die ehemals vorhandenen grafischen Features in das Programm zurückfinden. Auch Microsoft dürfte viel daran gelegen sein, denn schließlich will man mit *Microsoft International Football 2000* zum Angriff auf den Sportspiel-Giganten EA Sports blasen. Und dazu reichen eine gute Bedienung und eine hohe Künstliche Intelligenz mittlerweile nicht mehr aus.

Harald Wagner ■



Nach einem Gegentor lassen die Spieler ihre Köpfe hängen, während sich der Torschütze von seiner Mannschaft ausgelassen feiern läßt.



Schwache Mannschaften wie Aserbaidschan bringen nur mit Mühe Ordnung in ihren Strafraum. Durch ein gutes Paßspiel läßt sich die Abwehr leicht umgehen.



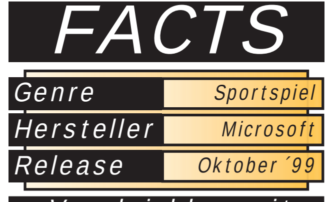
Jede Spielfigur hat neben einem individuellen Gesicht und einer eigenen Frisur ihre ganz persönliche Spielweise.



Die zwanzig größten Stadien der Welt dienen International Football 2000 als Spielfläche. Hier das Stadion von Kiev.

FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	Microsoft
Release	Oktober ´99





Autobahn Raser 2

Stadtrundrennen



Die Strecke durch Wien führt am Stephansdom vorbei durch den Wiener Stadtpark. Polizeifahrzeuge und Verkehrsschilder präsentieren sich hier im österreichischen Design.



Die drei Autobahnstrecken sind vor allem für reaktionsschnelle Fahrer geeignet, während die Stadtrallyes eine größere Geschicklichkeit verlangen.

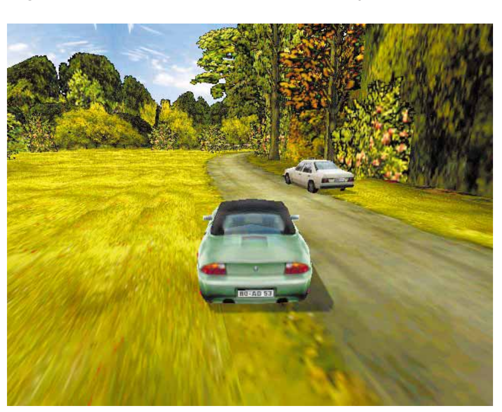
450 Mark Geldbuße, zwei Monate Führerscheinentzug und vier Punkte in Flensburg kostet es, mit Tempo 200 durch die Münchner Innenstadt zu fahren. Nach einem Unfall sein Tempo beizubehalten, kostet zusätzlich den Führerschein und weitere sieben Punkte. Wer den gleichen Spaß etwas billiger haben will, darf sich auf Autobahn Raser 2 freuen.

Denn trotz des Titels wird es sich bei *Autobahn Raser 2* nicht um stupide Bleifußorgien auf gut ausgebauten Autobahnen handeln. Der Schwerpunkt liegt auf den Innenstädten bekannter Metropolen, in deren Nachbildung das Softwarehaus Davilex viel Zeit investiert hat. Markante Strecken, Gebäude und Plätze wurden in den letzten Monaten fotografiert, dreidimensional modelliert und schließlich zu einer Landschaft mit hohem Wiedererkennungswert zusammengesetzt. Das Spiel soll die sechs Städte Berlin, Dortmund, Frankfurt, Hamburg, München und Wien beinhalten, weitere Städte sind bereits angedacht. *Autobahn Raser 2* versteht sich als klassisches Rennspiel. Es ist also nicht geplant, dem Spieler völlige Bewegungsfreiheit wie beispielsweise in Microsofts *Midtown Madness* zu geben, vielmehr werden die Rennen auf vorgeschriebenen Straßenzügen stattfinden. Einzelne Abkürzungen über Bürgersteige und Treppen oder durch Einkaufszentren werden dennoch möglich sein, schließlich möchte Davilex dem Spieler alle Möglichkeiten für seine Karriere als Verkehrsrowdy offenhalten.

Smart zum Porsche gelangen

Dem wird unter anderem eine Meute von sechs Konkurrenten entgegenstehen, die sich ebenfalls als Verkehrssünder profilieren wollen. Eine wirkungsvolle Künstliche Intelligenz soll dafür sorgen, daß auch routinierte Autofahrer und Rennspieler nicht allzu schnell in dem dreistufigen Ligasystem aufsteigen. Während man zunächst mit Autos in der Größenordnung eines Smart über die Autobahn Dortmund-Frankfurt tuckert, lockt die zweite Liga mit Sportwagen wie dem BMW Z3. Erst die oberste Liga wird schließlich zeigen, ob die Grafikengine auch für Rennautos der Leistungsklasse eines Porsche 911 schnell genug ist. Der Aufstieg wird auch von der Polizei behindert, die Geschwindigkeitsbeschränkungen kontrolliert und sich bei Verstößen sofort auf eine Verfolgungsjagd einläßt. Sobald der Spieler dreimal angehalten wurde, wird er gnadenlos in der Rangliste herabgestuft. Davilex möchte mit *Autobahn Raser 2* gegen Titel wie *Need for Speed 4* oder *N.I.C.E. 2* bestehen können, was für ein gesundes Selbstvertrauen der Mülheimer Programmierer spricht. Grafisch scheinen sie ihren eigenen Ansprüchen durchaus gerecht zu werden, denn bereits im aktuellen Entwicklungsstadium sieht *Autobahn Raser 2* lebhafter und detaillierter aus als seine potentiellen Konkurrenten.

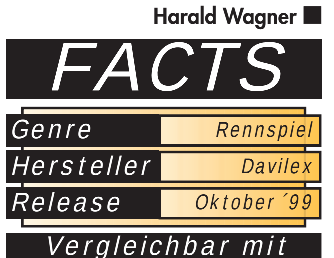
Harald Wagner ■



Dank einer völlig neu entwickelten Grafikengine sind Fahrten durch solche dicht bewachsenen Grünanlagen möglich.



Fünf verschiedene Wettereffekte nehmen Einfluß auf die Straßenbeläge, die Sicht und die Fahrzeuge.



FACTS

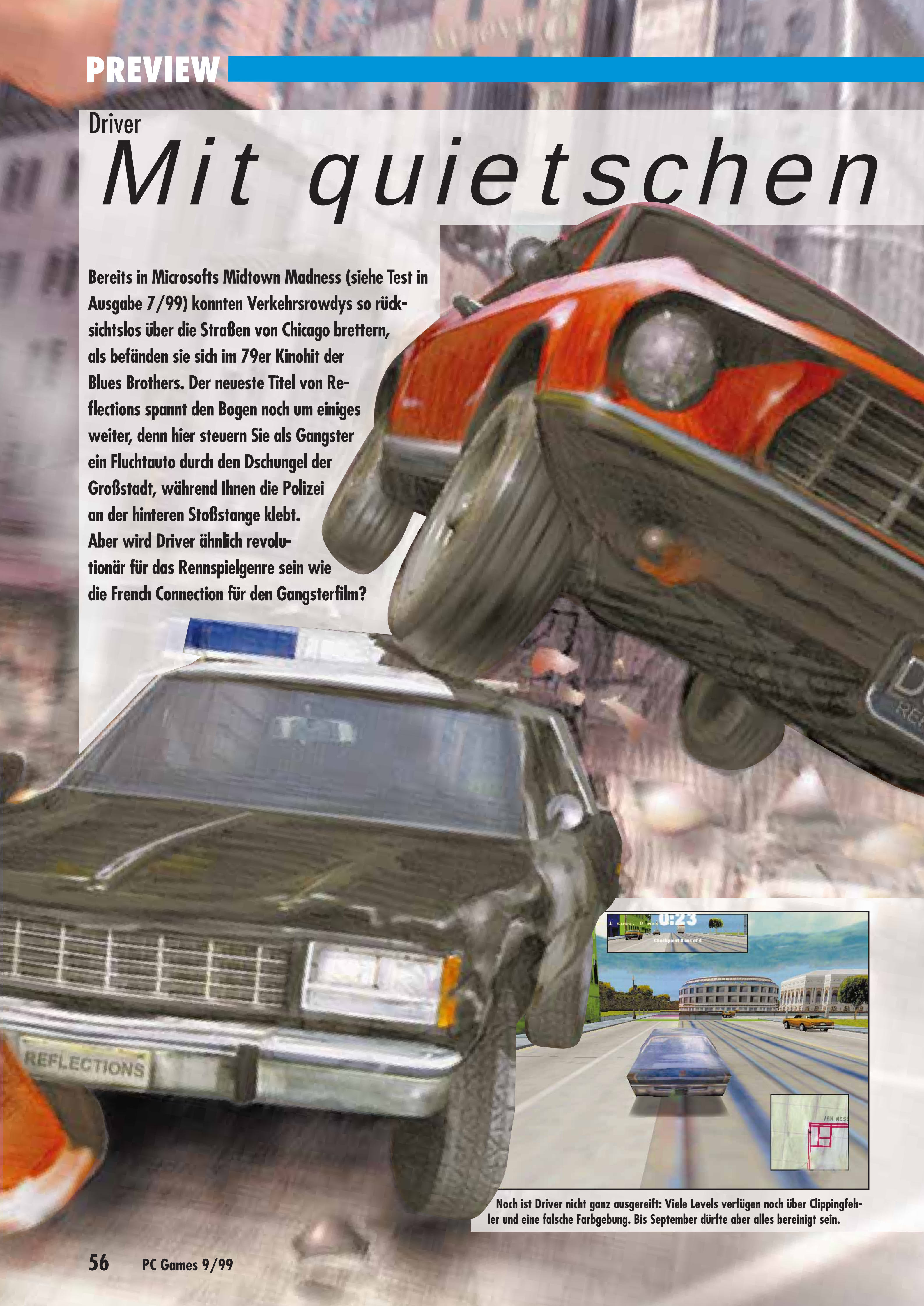
Genre	Rennspiel
Hersteller	Davilex
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit

Need for Speed, N.I.C.E. 2

Driver

Mit quietschen



Bereits in Microsofts Midtown Madness (siehe Test in Ausgabe 7/99) konnten Verkehrsrowdys so rücksichtslos über die Straßen von Chicago brettern, als befänden sie sich im 79er Kinohit der Blues Brothers. Der neueste Titel von Reflections spannt den Bogen noch um einiges weiter, denn hier steuern Sie als Gangster ein Fluchtauto durch den Dschungel der Großstadt, während Ihnen die Polizei an der hinteren Stoßstange klebt. Aber wird Driver ähnlich revolutionär für das Rennspielgenre sein wie die French Connection für den Gangsterfilm?

Noch ist Driver nicht ganz ausgereift: Viele Levels verfügen noch über Clippingfehler und eine falsche Farbgebung. Bis September dürfte aber alles bereinigt sein.

den Reifen



Hier ist die Fahrt vorbei: Eine gut konfigurierte Steuerung ist in solchen Situationen sehr hilfreich.



Insgesamt gibt es mindestens ein halbes Dutzend Kameraperspektiven. Diese Ansicht ist aber recht unübersichtlich.



Rund 60, teils mehrere Minuten lange Videosequenzen tragen zum Fortgang der äußerst spannenden Handlung bei.



Sie können jederzeit Abstecher durch Rosenbeete oder Parkanlagen machen.

Reflections waren mit den beiden Spielen der *Destruction Derby-Serie* erfolgreich, für die der Publisher Psygnosis zum Ärger von Firmenchef Martin Edmondson die meisten Lorbeeren einheimste. Ende vergangenen Jahres verkaufte er zusammen mit seinem Bruder die Firma an GT Interactive, womit die Finanzierung sichergestellt war, so daß *Driver* gute Chance hat, zu einem weitgehend makellosen Ausnahmetitel zu werden. Hat man sich erst einmal an dessen höchst originelles Spielprinzip gewöhnt, dann fragt man sich nach einiger Zeit: „Warum ist eigentlich außer den Entwicklern von Reflections bislang noch niemand auf solch eine geniale Idee gekommen?" Beinahe allen Rennspielen wohnt nämlich das gleiche abgenudelte Prinzip inne, gemäß dem Sie einen Wagen möglichst schnell und geschickt über eine bestimmte Strecke steuern, um als erster im Ziel anzukommen. *Midtown Madness* oder die Titel der *Need for Speed-Serie* lassen bereits deutliche Ansätze erkennen, wie man eine packende Story, Action en masse und Abwechslungsreichtum in das Rennspielgenre einfügen kann; doch erst der Reflections-Titel betritt wirkliches Neuland. Freilich sind auch bei *Driver* Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen gefragt, doch statt einer vorgegebenen Strecke stehen Ihnen unzählige Wege offen; statt berechenbarer Konkurrenten haben Sie es mit einer Vielzahl flinker Streifenwagen zu tun; und statt einer Ziellinie erwartet Sie ein zufriedener Auftraggeber mit einem Koffer voller Geldscheine.



If you're going to San Francisco ...

Ein wesentliches Element ist hier nämlich die durchgehende Handlung. Martin Edmondson wollte nach den erfolgreichen Spielen der *Destruction Derby*-Serie ein Spiel machen, das die Atmosphäre actionreicher Fernsehserien der 70er Jahre wiedergibt. Die Programmierer legen daher besonders viel Wert auf die Videorekorder-Funktion, die verdeutlicht, daß *Driver* mehr mit dem Medium Film zu tun hat als jedes andere Rennspiel. „Wenn Du Deine Mission erfolgreich beendet hast, dann kannst Du Dich als Regisseur betätigen und Deine eigene Verfolgungsjagd zu einem spannenden Film zusammenschneiden", meint Kinofan Edmondson. Besonders die



Die KI wird vermutlich neue Bestmarken setzen. Werden Sie von einer Streife dabei gesehen, wie Sie um eine Ecke biegen, dann sollten Sie ordentlich auf die Tube drücken.



Diese Verfolgungsjagd ist zu Ende: Ihre Karre streckt die Räder von sich, während ein halbes Dutzend Streifenwagen die ganze Straße absperrt.



NEUER GLANZ

Schon *Destruction Derby 2* konnte eine bemerkenswerte grafische Qualität vorweisen. Für *Driver* wurde eine komplett neue Engine entwickelt, die der Tatsache gerecht wird, daß es hier keinerlei vorgegebene Strecken gibt. Einige der Designer bereisten New York, L.A., San Francisco und Miami, um die Umgebung zu filmen und Tausende von Fotos zu machen. Anhand dieses Materials können die Städte so wirklichkeitsnah wie möglich gestaltet werden. Im folgenden haben wir grafische Elemente in *Driver* mit Elementen aus Microsofts aktuellem Hit *Midtown Madness* sowie Reflections *Destruction Derby 2* verglichen.

UMGEBUNG

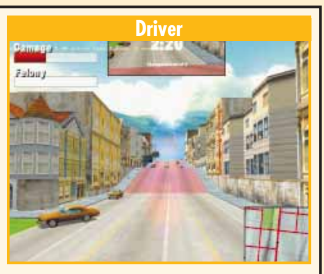
Destruction Derby 2



Midtown Madness



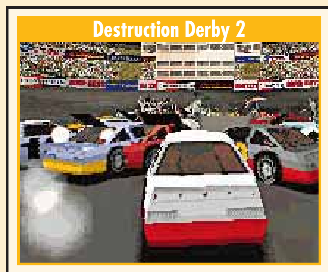
Driver



Während *Destruction Derby 2* noch eine wenig detailreiche Umgebung zeigte, sind die Chicagoer Gebäude, Gegenstände und Passanten in *Midtown Madness* recht glaubwürdig. *Driver* versucht noch einen draufzusetzen, indem kleine Späßchen wie umherfliegende Blätter integriert wurden.

FAHRZEUG

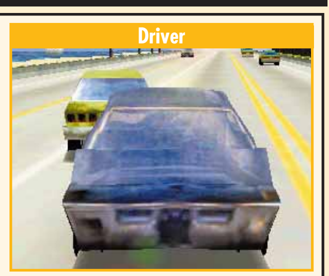
Destruction Derby 2



Midtown Madness



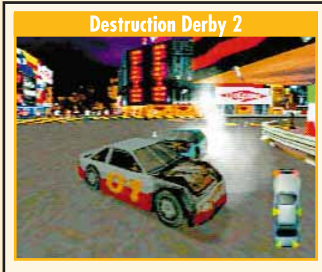
Driver



Bereits bei *Destruction Derby 2* waren Deformationen an den Fahrzeugen recht gut zu erkennen. Die *Driver*-Engine ist diesbezüglich noch leistungsfähiger und erlaubt in Echtzeit berechnete Lichtreflexion auf dem Lack. Bei *Midtown Madness* kostet das gleiche Feature eine Menge Rechenzeit.

DETAILS

Destruction Derby 2



Midtown Madness



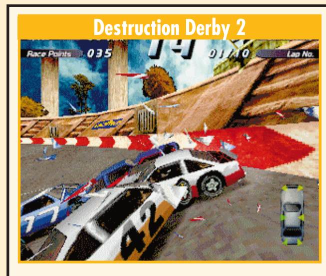
Driver



Passanten, die sich wie bei *Midtown Madness* an die Hauswand pressen, sucht man bei den beiden Produkten von Reflections vergeblich. Bei *Driver* reagieren die Figuren jedoch auf das Geschehen und springen entsetzt zur Seite, wenn Sie mit Vollgas über den Gehsteig brettern.

STRECKEN

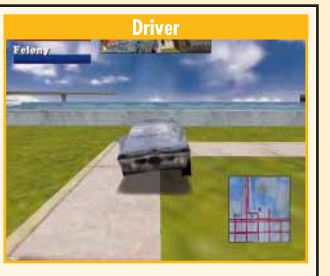
Destruction Derby 2



Midtown Madness



Driver



Während der mittlerweile zwei Jahre alte *Destruction Derby*-Nachfolger noch bestimmte Rennstrecken vorgab, bietet *Midtown Madness* weitaus größere Handlungsfreiheit. Bei *Driver* schließlich können Sie Ihre Route völlig unabhängig von irgendwelchen Vorgaben auswählen.

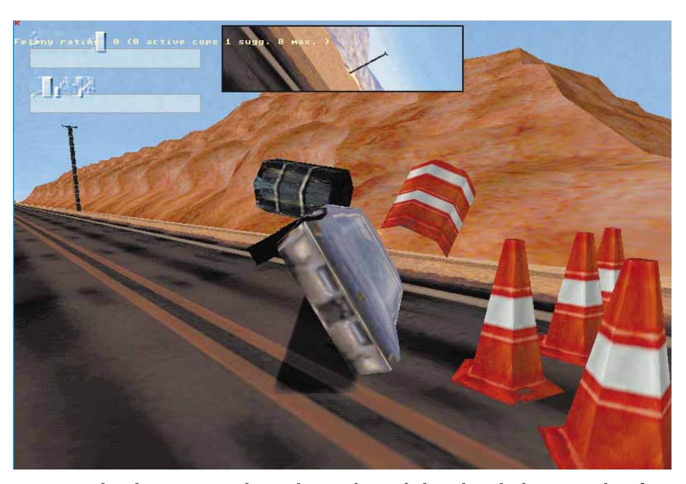
spannenden Fernsehserien seiner Jugend sind Vorbild für das Reflections-Produkt, also etwa *Starsky & Hutch* oder *Die Straßen von San Francisco*. Aber auch den Einfluß von Kinofilmen wie *Bullitt* kann man deutlich erkennen, wenn man sich an deren fette Funk-Soundtracks und die stets effektvoll quietschenden Reifen erinnert und dann in *Driver* die gleichen spritzigen Zutaten genießen kann. Auch die weichen Fahrwerke amerikanischer Wagen der 70er sollen nahezu perfekt simuliert werden, so daß 180-Grad-Dreher bei gezogener Handbremse genauso spektakulär erscheinen wie im Kino.

Bei Anruf Vollgas

Doch das Spielprinzip erschöpft sich keineswegs in rasanten Stunts bei durchgetretenem Gaspedal. *Driver* ist in rund 45 einzelne Missionen unterteilt, die durch atmosphärisch dichte Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Sie spielen den Undercover-Polizisten Tanner, der den Auftrag übernommen hat, die größten Verbrecherorganisationen der USA zu infiltrieren. Zu diesem Zweck läßt er sich als Fluchtwagenfahrer anheuern. Das Ziel des Spielers ist es, den Anweisungen des jeweiligen Gangsterbosses Folge zu leisten und etwa Punkt 12 Uhr mittags einen Drogendealer mit heißer Ware an der New Yorker Lower East Side abzuholen. Um pünktlich ans Ziel zu gelangen, müssen Sie die Straßenverkehrsordnung ein wenig freier auslegen als sonst üblich. Erstens stehen Sie nämlich unter Zeitdruck, und zweitens ist das Verkehrsaufkommen während der Rush-hour nicht unbedingt niedrig. In so einer Situation können Sie unter Umständen Gefahr laufen, in einem Stau steckenzubleiben – wenn Sie nicht dreist rechts überholen oder lahme Schnecken rücksichtslos an den Straßenrand schubsen. Dabei müssen Sie allerdings nicht befürchten, wie in *GTA* harmlose Passanten plattzuwalzen. Laut Edmondson gehört es zur Philosophie von Reflections, eher für spaßige Höllenfahrten à la *Blues Brothers* zu sorgen, als den Spieler mit unnötigen Splattereffekten zu verwirren. Wie in *Midtown Madness* weichen die Leute Ihrem Wagen aus, wenn Sie mit Vollgas angefahren kommen. Brausen Sie mit einem halben du-



New York – die Stadt der grünen Autos? Der blinkende weiße Punkt auf der Karte am unteren Bildrand zeigt Ihre aktuelle Position im Straßenlabyrinth der Weltmetropole an.



Das Besondere bei Driver ist das realitätsnahe Verhalten der Objekte. Je nach Aufprallwinkel fliegen gerammte Fässer oder Kegel in eine bestimmte Richtung.

zend Streifenwagen im Schlepptau durch die Innenstadt von L.A., dann sehen die Passanten sogar interessiert dabei zu, wie es Ihnen gelingt, dem zwar nicht langen, doch ziemlich schnellen Arm des Gesetzes zu entkommen.

Ganz schön clever

Besondere Mühe haben sich die Entwickler bei der Programmierung der Künstlichen Intelligenz gegeben, deren Qualität sich vor allem darin zeigt, daß die Polizisten hier nicht so brotdumm sind wie ihre Kollegen in der Filmreihe *Police Academy*. Solange Sie sich im Sichtfeld eines Streifenwagenchauffeurs befinden, können Sie Ihre Stoßdämpfer darauf verwetten, daß der Ihnen dicht auf den Fersen ist. Nur wenn es Ihnen gelingt, sich zum Beispiel in einer kleinen Nebenstraße oder einem Lagerhaus zu verbergen, können Sie Ihren Verfolger abschütteln. Daher sind neben einer rasanten Fahrweise gute Stadtkenntnisse von Vorteil. Diese können Sie vor dem Start einer Mission während einer harmlosen Spazierfahrt trainieren. Zusätzlich gibt es reine Trainingsfahrten, bei denen Sie etwa auf einer Strecke durch die Wüste von Nevada flitzen können, um das Fahrverhalten eines typisch amerikanischen Schlitten der 70er Jahre auszutesten. Zehn Wagen sollen Ihnen zur Verfügung stehen, darunter ein hübscher Cadillac, ein Buick und eventuell sogar ein Pontiac Firebird, wobei die Lizenzen für die richtig tollen Wagen schwer zu bekommen sind, wie Edmondson bedauernd feststellt.

Crash-Test

Doch auch mit weniger bekannten Autotypen dürfte die Fahrt durch San Francisco eine Menge Spaß machen, denn die Fahrphysik ist bereits jetzt fast ausgereift. Wie wir bereits in unserem Vorbericht in Ausgabe 3/99 ausführlich berichteten, kann sich insbesondere die De-

KALTBLÜTIG

Insgesamt müssen Sie mindestens 28 der über 40 Missionen bestreiten, um das Spiel erfolgreich abzuschließen und die nächste Tour in Angriff zu nehmen. Im folgenden zeigen wir Ihnen, wie die erste Miami-Mission vonstatten geht.



Ihr Auftrag: Fahren Sie so schnell wie möglich zur angegebenen Bank. Ihre Kumpane werden in anderthalb Minuten das Bankgebäude verlassen.



Die Bank ist etwa fünf Meilen entfernt. Mittels der Übersichtskarte können Sie rasch erkennen, in welchen Teil der Stadt Sie fahren müssen.



Sie haben noch acht Sekunden Zeit, um links in die Straße einzubiegen und gleich vor der Bank zu warten, damit Ihre Kollegen rasch hineinhopsen können.



Bisher hat alles geklappt! Ihre Geschäftspartner kommen aus dem Gebäude gestürmt, und im gleichen Moment geht der Alarm los. Jetzt aber los!



Nach einigen unangenehmen Auffahrunfällen ist Ihnen ein Streifenwagen dicht auf den Fersen. Am besten, Sie schütteln ihn in einer Seitenstraße ab.

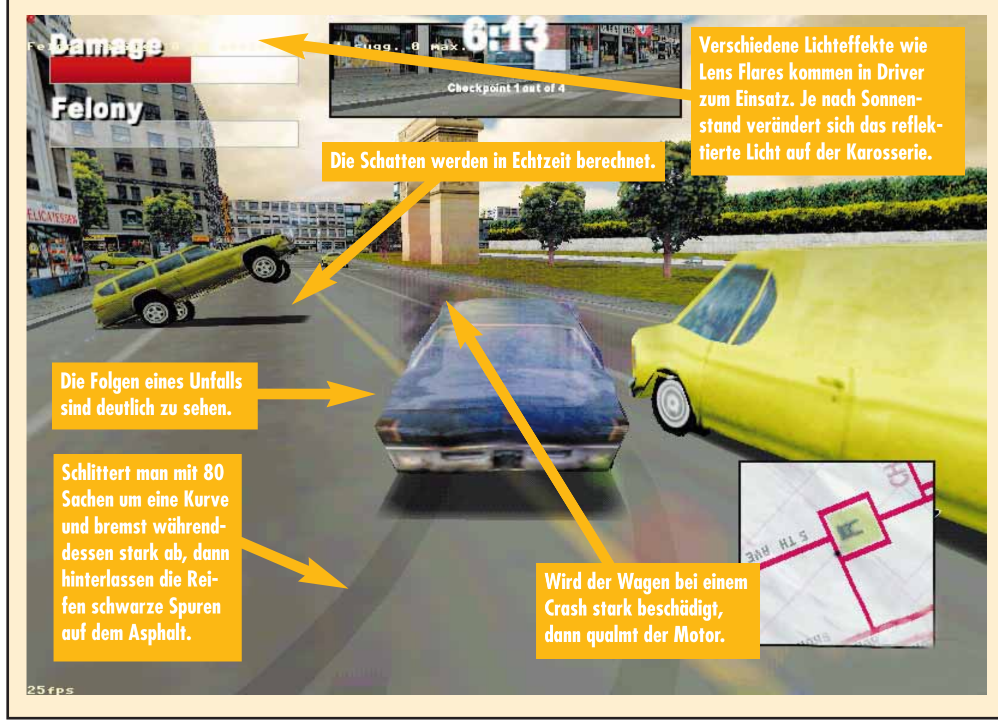


Geschafft! Jetzt ist kein Polizeiwagen weit und breit mehr zu sehen. Liefern Sie die Beute ab und warten Sie auf weitere Anweisungen.

formation der Wagen sehen lassen. Neben Qualm, einem verknautschten Kofferraum und defekten Scheinwerfern können bei einem schweren Zusammenstoß Radkappen und Windschutzscheiben durch die Gegend fliegen. Bei einer ruhigen Spazierfahrt durch den kalifornischen Vorort Santa Monica wird man immerhin noch in den Genuß der typisch weichen Federung amerikanischer Limousinen kommen, wobei es dem Spieler überlassen bleibt, welche der insgesamt etwa sieben verschiedenen Perspektiven er dabei einnehmen möchte. Anhand der Beta-Version erscheint uns die Ansicht von hinten am besten geeignet, da sie sowohl eine gute Übersicht bietet als auch den hübsch gestalteten Wagen ins Blickfeld rückt.

SPECIAL F/X

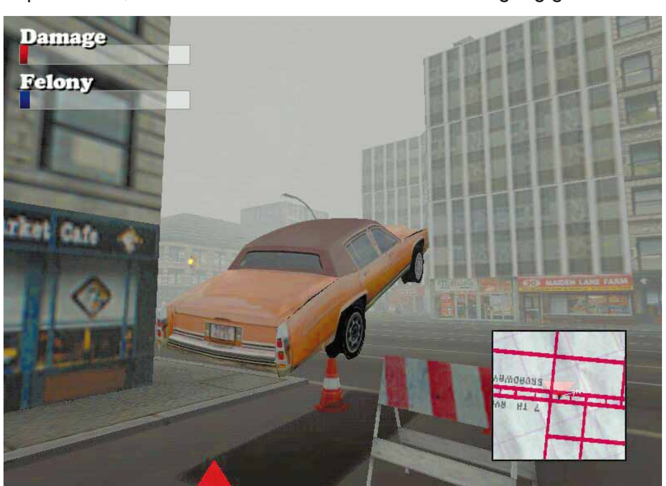
Die Grafikengine ist eine vollkommene Neuentwicklung. Besonders stolz sind die Entwickler auf die Möglichkeiten, damit brillante Effekte in einer nahezu realistischen Umwelt zu simulieren. Hier sehen Sie einige der bemerkenswertesten technischen Leistungen.



360-PS-Maschine

Natürlich hat Reflections ebenfalls für eine besonders realitätsnahe Umgebungsgrafik gesorgt. Dafür haben einige der Spiel-Designer Film- und Fotomaterial an Originalschauplätzen erstellt und hinterher im heimatlichen England ausgewertet. So sehen die Straßen der vier virtuellen Städte von *Driver* den tatsächlichen Schauplätzen New York, L.A., San Francisco und Miami recht ähnlich. Insgesamt gibt es rund 50 Straßenkilometer in jeder Stadt, Zehntausende von Gebäuden sowie unzählige Passanten und Objekte wie Mülltonnen, Briefkästen und Verkehrsschilder. Die neu entwickelte Engine verkraftet diese enorme Menge an Daten, ohne daß sie auf einen Highend-Prozessor oder den Grafikchip von übermorgen zurückgreifen müßte; mit einem Pentium II 300 und einer gängigen Voodoo2-Karte sollte eine Höllenfahrt durch New York schnell und flüssig vonstatten gehen. Derzeit sind die Programmierer noch damit beschäftigt, den Feinschliff an den Texturen vorzunehmen. In der Beta-Version hatten viele Gebäude noch nicht die richtigen Farbwerte, und die geplante Echtzeit-Berechnung von Schatten und Reflexionen des Sonnenlichts muß noch verbessert werden. Doch in einigen Levels kann man bereits erkennen, auf welche optischen Spektakel Sie sich freuen können. Reflections hat dafür gesorgt, daß die Blendeffekte besonders eindrucksvoll erscheinen: Schauen Sie während der Fahrt genau in die Sonne, dann wird der Bildschirm nahezu völlig weiß, weil das Sonnenlicht von der Windschutzscheibe reflektiert wird. Fahren Sie in Miami durch eine Palmenallee, dann sehen Sie, wie die Sonne durch die einzelnen Stämme blinzelt. Noch ist nicht geplant, die Engine an andere Entwickler zu lizenzieren, aber Edmondson hat bereits einen Nachfolger in Aussicht gestellt, falls sich *Driver* zum Erfolgstitel mausern sollte. Die Chancen hierfür stehen nicht schlecht, zumal der Soundtrack statt stereotyper Charts-Mucke stimmige 70er-Jahre-Grooves bietet. Spätestens seit *Pulp Fiction* weiß man ja, daß kaum etwas cooler ist als das überzeugende Remake eines Neil-Diamond-Klassikers.

„*Wenn Du Deine Mission erfolgreich beendet hast, dann kannst Du Dich als Regisseur betätigen und Deine eigene Verfolgungsjagd zu einem spannenden Film zusammenschneiden.*“ **Martin Edmondson, Spiele-Manager bei Reflections**



Spektakuläre Stunts sind an der Tagesordnung. Wenn Sie mit Vollgas über eine Rampe sausen, kann es passieren, daß Sie durch die Luft segeln.



In der DAMAGE-Anzeige oben sehen Sie, wie stark Ihr Wagen beschädigt ist.



Der Voodoo2-Chip gibt die Texturen der Streifenwagen noch nicht richtig wieder.

Peter Kusenberg ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Reflections/GTI
Release	September '99

Vergleichbar mit
Destruction Derby, Midtown Madness

TechnoMage

Den Dreh raus

Sie können mit japanischen Manga-Figuren wenig anfangen, finden Silver zu schwer und Diablo zu blutig und wollen trotzdem mal eines dieser verflixt angesagten Action-Rollenspiele ausprobieren, die vor allem Konsolenbesitzern die Freudentränen aus den Augäpfeln treiben? Vielleicht entsteht bei der Anno-1602-erfolgsverwöhnten Crew von Sunflowers zur Zeit genau das Spiel, das Sie suchen: TechnoMage.

Den TechnoMage dürfte es eigentlich gar nicht geben – seine Mutter gehört zum Volk der magiebesessenen Dreamer, der Vater ist einer der technikversessenen Steamer. Eine Kombination, die vor allem den abergläubischen Dreamern überhaupt nicht behagt – erst recht nicht, als die Stadt Dreamertown von Monstern dem Erdboden gleichgemacht wird und dem TechnoMage die Schuld an der Tragödie gegeben wird. Dem jungen Mann bleibt nichts anderes übrig, als bei Nacht und Nebel aus der Stadt zu türmen und bei seinem Vater in Steamertown Unterschlupf zu suchen. Doch der ist spurlos verschwunden. Sie ahnen es: Der TechnoMage begibt sich auf die Suche nach Daddy und will den gespenstischen Vorkommnissen auf den Grund gehen. Der Hersteller bezeichnet *TechnoMage* als „Action-Adventure mit Rollenspielelementen“. In der Tat ist *TechnoMage* eine phantasievolle Mischung aus *Diablo, Tomb Raider, Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung* und *Final Fantasy 7*. Gegen Kreaturen kämpfen und zaubern, von Plattform zu Plattform hüpfen, Kisten verschieben, Gegenstände einsammeln, Schlüssel einsetzen, kleine Rätsel lösen und Dialoge stehen im Mittelpunkt der Story, die sich über insgesamt acht sehr unterschiedliche Welten erstreckt. Der Marsch durch die Welt von Gothos mit ihren Wäldern, Gewölben, verlassenen Minen, Städten und hochgelegenen Feendörfern ist nicht ganz ungefährlich: Spinnen, Skelette, Käfer, Skorpione, Raupen und andere aggressive Kreaturen warten hier nur darauf, dem TechnoMage einige wertvolle Lebenspunkte abziehen zu dürfen, die er durch Heiltränke wieder auffrischt. Mit Schwertern, Dolchen, Pfeil und Bogen und natürlich den acht Zaubersprüchen unterschiedlicher Intensität (darunter Blitze, Feuerbälle und Einfrier-Formeln) wird man der Monsterschar Herr. Bei den Gefechten kommt es nicht darauf an, einen der 50 bis 60 verschiedenen Gegner hundertprozentig zu treffen – es genügt, wenn ungefähr die Richtung eingehalten wird. Nach dem Exitus hinterlassen die Biester meist Goldstücke, die man einsammelt und bei nächstbester Gelegenheit (zum Beispiel in Form eines Händlers) gegen Heiltränke oder eine bessere Waffe eintauschen kann. Hinter zerstörten Kisten und Fässern sowie in geöffneten Schränken verbergen sich zudem häufig Extras, Goldstücke und magische Essenzen, die beispielsweise Ihre Gesundheit oder die magische Energie (das sogenannte Mana) regenerieren. Während der abenteuerlichen Reise wird der TechnoMage immer wieder mit Gestalten konfrontiert, die um die Erfüllung eines Gefallens bitten. Manche dieser „Quests“ müssen Sie bewältigen, um weiterzukommen, andere hingegen können Sie optional erledigen – was meist mit Goldstücken und kleinen Hilfsmitteln belohnt wird. In Labyrinthen erweist sich beispielsweise ein Stück Kreide als äußerst nützlich, das der TechnoMage zum Kennzeichnen bereits erforschter Gänge einsetzt. Gespräche mit Dorfbewohnern und anderen Gothos-Wesen lohnen daher grundsätzlich – auf diese Weise bekommt der TechnoMage wertvolle Hinweise zur Lösung bestimmter Probleme.



Sagenhafte Zwischensequenzen erzählen die märchenhafte TechnoMage-Story.

Gegen die Schwertkünste des TechnoMages hat der wackere Skelettkrieger keine Chance: Nach wenigen Hieben bricht das Knochengerüst ächzend zusammen.

Alles im Blick

Mana, Gesundheitszustand und aktive Waffe beziehungsweise Zauberspruch werden stets dezent am



Die erste Aufgabe führt den TechnoMage zum Haus seines Onkels in Dreamertown.



Vorsicht, Steinschlag: Der Meteoritensturm verbraucht enorme Mana-Mengen.

linken Bildschirmrand angezeigt, zerstören also nicht die wunderschön modellierte 3D-Grafik und bieten trotzdem alle relevanten Informationen auf einen Blick. Wer's genauer wissen will, haut auf die S-Taste und landet in einem übersichtlichen „Charakterbildschirm", wo man Gegenstände auswählt oder den Zauberspruch wechselt. Die Entwickler wollten das obligatorische Erfahrungssystem bewußt sehr schlicht halten, um auch Einsteigern einen schnellen Durchblick zu ermöglichen. Indem Sie die angehäuften Erfahrungspunkte auf die Fähigkeiten des TechnoMage verteilen, bestimmen Sie, ob seine Stärken mehr im Bereich Kampf oder eher auf dem Sektor Magie liegen. Ein Beispiel: Mit einer geschickt plazierten Bombe sprengt man versteckte Geheimgänge frei; wenn die Punkte speziell auf derartige Sonderfähigkeiten verteilt werden, verkürzt sich die Zeit, bis man die Bombe wieder einsetzen darf. Wer hingegen die Magie bevorzugt, darf häufiger Feuerbälle schleudern. Vier Reagenzgläser symbolisieren die Fähigkeiten des Hauptdarstellers. Sobald das Menü eingeblendet wird, pausiert das Spiel. So kann der TechnoMage in Ruhe eine Waffe auswählen, ohne daß ihn die Monster zwischenzeitlich in der Luft zerreißen.

Arglistige Täuschung

Die Kamera linst stets von schräg oben auf finstere Gewölbe und Dörfer. Mit Gamepad, Tastatur oder Joystick läßt man die Ansicht rotieren und richtet die Spielfigur optimal aus, um Zaubersprüche auszulösen. Die frei drehbare Kameraperspektive sieht nicht nur schick aus, sondern wird von den Spieldesignern auch für hinterhältige Überraschungsmomente genutzt – etwa dann, wenn hinter der nächsten Biegung eine fette Spinne lauert, die nur darauf wartet, den Angreifer mit arglistigen Ausweichmanövern durch Abseilen von der Decke zu verwirren. Wer aufpaßt, kann einige Fallen umgehen, so zum Beispiel die Tentakelarme einer fleischfressenden Pflanze oder einen Stalaktiten, der beim Drunterhinweglaufen herunterrast und dessen Schatten vorsichtige Dungeonbesucher vorwarnt. Dank Direct3D-Unterstützung muß weder der Besitzer einer Matrox Mystique noch der Spieler mit Voodoo3-Karte auf die 3D-Grafik verzichten. Die von Sunflowers selbst entwickelte Technologie beherrscht neben Standards wie farbigen Lichtquellen auch Wettereffekte



Neben der Gesundheit und dem Mana haben Sie die aktuelle Waffe, den Zauberspruch, angelegte Amulette und Ringe sowie einsatzbereite Gegenstände stets im Blick.



Mit diesem komplexen Editor werden Lichtquellen gesetzt, Gegner plaziert und die Marschrouten von Figuren festgelegt. Ein Level besteht aus bis zu 200x200 Kacheln.

(Regen, Schnee, Nebel). Insbesondere Zaubersprüche werden durch Partikel, Transparenzeffekte und Lensflares (Blendeffekte) grandios in Szene gesetzt. Die Wirkung der gemurmelten Formeln bekommt der Spieler vor allem dann zu spüren, wenn er einen Force-Feedback-Joystick oder – noch besser – ein Force-Feedback-Gamepad verwendet; die ersten Exemplare für PCs haben ja auf der Berliner Funkausstellung Weltpremiere.

Magische Technologie

Während der Sunflowers-Megahit *Anno 1602* in enger Zusammenarbeit mit dessen Erfindern MAX Design entstanden ist, handelt es sich bei *TechnoMage* um ein Projekt, das fast zu 100 Prozent im Hauptquartier im hessischen Langen entsteht. Ein 20-köpfiges Team denkt sich die Welten aus, entwirft Gegner, rendert ganze Dörfer, komponiert und setzt im Editor die Ideen der Leveldesigner um. Großen Wert legt Sunflowers dabei darauf, daß der *TechnoMage*-Spieler nicht von rundenbasierten Kämpfen (*Final Fantasy 7*), nervigen Hüpfpassagen (*Die Dunkle Bedrohung*), einer komplizierten Steuerung oder einem zu hohen Schwierigkeitsgrad durch zu wenige Speichermöglichkeiten (*Silver*) abgeschreckt wird – das Action-Adventure soll vom Einsteiger bis zum Profi jeden fantasybegeisterten PC-Spieler ansprechen. Apropos „ansprechen" – als ob der TechnoMage nicht schon genug Sorgen hätte, bereitet seinen geistigen Schöpfern derzeit vor allem ein Problem heftige Kopfzerbrechen: Der TechnoMage hat



Daneben gehüpft? Macht nichts, denn der Spieler darf jederzeit speichern.



Der TechnoMage ist nicht nur unter Tage, sondern auch in Oberwelten unterwegs.

nämlich noch keinen richtigen Namen. Falls Sie eine zündende Idee haben, schreiben Sie unter dem Stichwort „TechnoMage" an die Redaktionsadresse oder an redaktion@pcgames.de. Und falls Ihnen spontan kein passender Name einfällt, dann freuen Sie sich einfach so mit uns auf ein prächtig präsentiertes 3D-Fantasy-Action-Adventure, das mit etwas Glück noch in diesem Jahr erscheint.

Petra Maueröder



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sunflowers
Release	November '99

Vergleichbar mit
Final Fantasy 7,
Die Dunkle Bedrohung

Planescape Torment

Gruftgeschichten

Baldur's Gate und die Folgen: Allmonatlich sprießen Rollenspiele wie Pilze aus dem Boden, die auf der vermeintlichen Trendwelle mitreiten wollen, aber relativ schnell in der Erfolglosigkeit versinken. Die Black Isle Studios sind trotzdem überzeugt, daß ihr Planescape-Konzept die graue Masse überragen kann. Ein düsteres Szenario, ungewöhnlicher Humor und die offensichtliche Verwandtschaft zur Genrereferenz sollen es richten.

Aktive Helden sind grün gekennzeichnet.

Die Grafik wird von BioWares Infinity-Engine berechnet.

Modusanzeige: Echtzeit/Pause

Die Party ist mit Porträit und Hitpoint-Konto vertreten.

Alle Menüs von Bedeutung sind auf einen Klick zu erreichen.

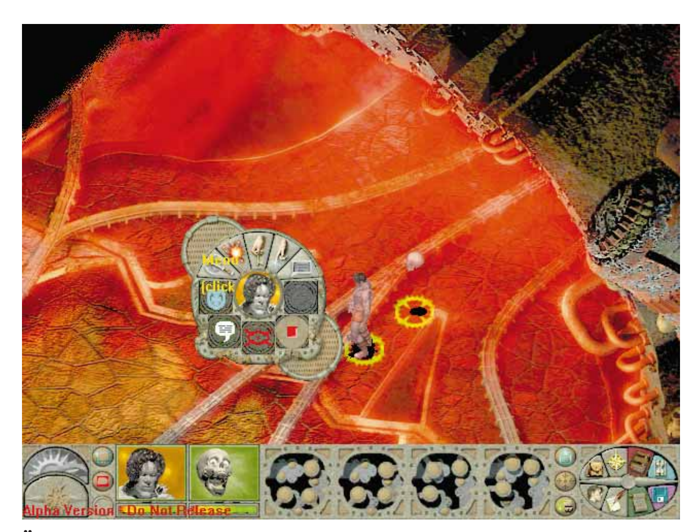
Guido Henkel, der beim deutschen Softwarehaus Attic früher für *Das Schwarze Auge* verantwortlich zeichnete, gestaltet die Einleitung in seine jüngste Schöpfung mit unspektakulären Mitteln, erzeugt jedoch eine intensive Gruselatmosphäre: Unvermutet öffnet der Namenlose seine Augen. Er ist allein. Um ihn herum nichts als aufgebahrte, leblose Körper, größtenteils verstümmelt. Daneben unheilvolle Instrumente, deren abscheulicher Zweck sich leider Gottes selbst erklärt. Modrige Gerüche ziehen in Schwaden durch die engen Kellergänge links und rechts. Stille herrscht. Nur gelegentlich vernimmt das Ohr des Orientierungslosen ein entferntes, kraftloses Röcheln, das die Ankunft einer weiteren Seele begleitet. Dies ist offenbar das Reich von Tod und Verwesung. Der Namenlose versucht fröstelnd, Struktur in seine Gedanken zu bringen, aber da ist kein Ansatzpunkt. Keine Erinnerung ist ihm geblieben, kein Bild von der Vergangenheit, nicht einmal ein Stück Identität. Sein Leib ist von Narben übersät, mit Messern scheint man ihm eine Erzählung in die Haut geritzt zu haben, und seine unerträglich pochenden Schläfen zeugen von heimlichen Operationen …

Schlaflos im Hades

In diesem erschütternden Szenario werden Sie am Jahresende die Rolle des lebendigen Toten ohne Namen übernehmen dürfen. Der Grundcharakter ist naturgemäß



Sämtliche Dialoge sind mit enormem Sprachwitz, schwarzem Humor und schneidendem Sarkasmus versehen.



Äußerst hübsche Farb- und Tranzparenzeffekte, völlig ohne 3D-Beschleunigung erzeugt: Dank schweißtreibender Programmierarbeit funktioniert es also doch!

vorgegeben, wenngleich Sie noch kleinere Manipulationen an seinen Werten vornehmen können. Zwar enthielt die von uns gespielte Alpha-Version nicht alle geplanten Örtlichkeiten, doch sie gewährte bereits interessante Einblicke in das Wesen des Spiels. Grafik und Menüoberfläche erinnern nicht nur frappierend an *Baldur's Gate*, in der Tat wurden die stehenden Routinen zugunsten einer möglichst kurzen Entwicklungsphase übernommen. Die gammelige Unterwelt zeigt sich deswegen in der gewohnten, nicht veränderbaren Auflösung von 640x480 Pixeln und ruft durch ihren Zeichenstil des öfteren déjà-vu-Erlebnisse hervor. Im Vergleich zum Urprodukt ist die isometrische Perspektive indes genauer auf die handelnden Charaktere justiert, die imaginäre Kamera hängt näher am Boden, und die Figuren werden somit größer und detailverliebter dargestellt – ein offensichtlicher Vorteil für die Stimmungsdichte. Auf der anderen Seite verengen die Entwickler mit dieser Wahl den Blickradius des Spielers. Das Ungeschickte daran: Die meisten Areale sind ziemlich unübersichtlich aufgebaut. *Torments* Verwandtschaft mit *Baldur's Gate* setzt sich in der Steuerung fort. Durch einen Rechtsklick ruft man ein kreisförmiges Menü auf, in dem sämtliche Aktionen vom Kämpfen und Sprechen bis zum Zaubern und Durchstöbern des Inventars abrufbar sind. Während dieses Vorgangs friert das Geschehen ein, um danach wieder in Echtzeit seinen Lauf zu nehmen. Zum Attackieren ziehen Sie den Mauszeiger einfach über das Ziel und prügeln los.

Kein Blut, bitte!

Obwohl Sigil, die Stadt zwischen allen möglichen Formen der Existenz, ein bizarrer, böser Ort ist, hat Guido Henkel auf unnötige Schockeffekte verzichtet. Zwar dürfen Sie Seziertische bestaunen und der schaurigen Arbeit apathischer Sektenanhänger beiwohnen. Doch die dazugehörigen Schreckensbilder formen sich allenfalls in Ihrer Vorstellungskraft; tatsächlich gezeigt wird kaum etwas. Außerdem verhindert der zynische Humor der liebevoll entworfenen Figuren, daß die Spielwelt allzu ernst genommen werden kann. Zu den herausragenden Persönlichkeiten zählt dabei Morte, ein fliegender Totenkopf, der dem Zombiehelden mit viel dummem Rat und keinem bißchen Tat zur Seite schwebt.

AD&D Extreme

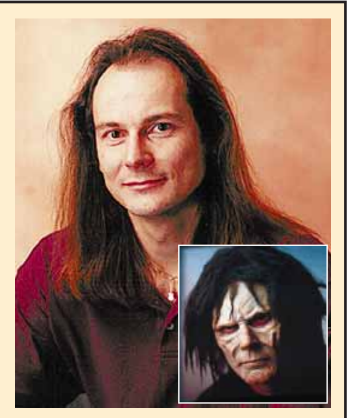
Dem *Planescape*-Universum liegen wie *Baldur's Gate* prinzipiell die Regularien der Vorlage *Advanced Dungeons & Dragons* zugrunde – allerdings in absonderlicher Form: Vieles soll in Sigil möglich werden, das in Elfenwäldern und Zwergenhöhlen niemals denkbar wäre. Etwa 100 grafisch schöne Zaubersprüche bringen außerdem Farbe in den Keller und beweisen, daß man auch ohne 3D-Beschleunigung nette Effekte realisieren kann. Für eine stimmungsvolle Klanguntermalung wird Hollywoodgröße Brian Williams (*The Crow*) sorgen. Übrigens: Nach Aussage der Designer führen alle PC-Charaktere in *Torment* ein Eigenleben, das selbst dann fortgesetzt wird, wenn der Spieler gerade nicht präsent ist. Ob diese Behauptung zutrifft, können wir Ihnen im November mitteilen.

Thomas Borovskis ■

INTERVIEW: GUIDO HENKEL

PCG: Wie würdest Du Dein Planescape-Universum beschreiben?
Guido Henkel: Als Mix verschiedener Genres: „*Conan* trifft *Hellraiser.*" *Planescape* ist eine sehr erwachsene, harte Fantasywelt, in deren Realität abstrakte Konzepte wie Glaube, Gefühl und Wille tatsächlich spürbar sind.

PCG: Fußt Torment eher auf Text oder auf Sprache?
Guido Henkel: Wir haben uns für denselben Weg entschieden, den schon *Baldur's Gate* ging: Einiges wird gesprochen, anderes nicht. Alles auf Sprache zu basieren, hätte das Projekt mindestens um sechs Monate in die Länge gezogen.



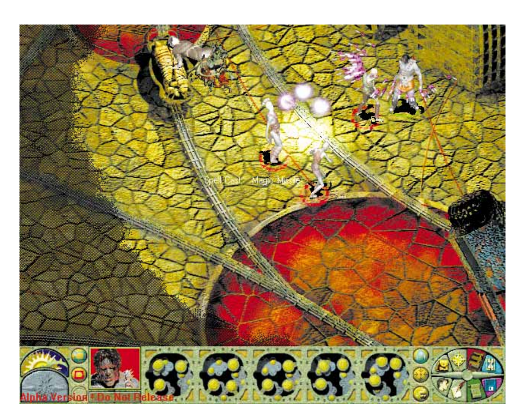
Projektleiter Guido Henkel vor und nach seinem Gang in die Maske. Er selbst wird als Zombie geschminkt auf der Spielpackung von Planescape Torment erscheinen.



Die Möglichkeiten bei der Charaktermanipulation sind eingeschränkt, aber effektiv.



Frühstück ist die wichtigste Mahlzeit, doch beim Anblick solcher Seziertische vergeht sogar Zombies der Appetit.



Für das Auge des Betrachters geben die Zaubersprüche deutlich mehr her als im artverwandten Baldur's Gate.



Skurrile Figuren und phantasievolle Locations erhöhen den Reiz von Planescape Torment. Diese Statue kann sogar sprechen.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Release	November ´99

Vergleichbar mit
Fallout 2, Baldur's Gate



ShadowMan

Zwielichtgestalt

„Denn gekommen ist der große Tag ihres Zorns. Und wer vermag zu bestehen?“ (Offenbarung 6,17) Am 9.9.1999 ist es soweit: Die Reiter der Apokalypse preschen über die Erde, um die Menschheit zu vernichten. Der einzige, der sie aufhalten kann, ist Schattenmann Mike LeRoi. In der 95%igen Betaversion wirkt der Herr mit der Brustmaske bereits ziemlich tatendurstig.



In der ersten Szene muß Mike LeRoi eine kleine Kapelle finden. Davor wartet jedoch eine Meute fieser Rottweiler.

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen ausführlich Acclaims vielversprechendes Action-Adventure *ShadowMan* vorgestellt, in dem der Gelegenheitskiller Mike LeRoi die Menschheit vor einem allesvernichtenden Dämon bewahren muß. Seitdem haben die Entwickler fleißig daran gearbeitet, Clipping-Fehler und Bugs zu beseitigen sowie die Lippenbewegungen der Figuren in den Zwischensequenzen mit der deutschen Sprachausgabe zu synchronisieren. Tatsächlich hat man jetzt den Eindruck, daß die coolen Sprüche und flapsigen Bemerkungen wirklich aus Mike LeRois Mund kommen. Auch in den Spielszenen wurde dafür gesorgt, daß die interaktiven Umgebungsgeräusche und Stimmen zur jeweiligen Situation passen. Der Soundtrack kommt auf ähnliche Weise zum Einsatz wie bei *Half-Life* (deutsche Version): Stolpert Mike zum Beispiel in eine finstere Unterwelt-Höhle, dann schwillt die Musik bedrohlich an, um zu signalisieren, daß Sie jeden Moment mit dem Angriff ungastlicher Zombies rechnen müssen. In weniger heiklen Szenen ist der Soundtrack eher zurückhaltend und stört nicht durch unnötigen Bombast beim Joggen durch die Gefilde des Totenreiches.

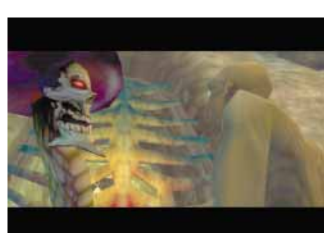
Wandler zwischen den Welten

Allerdings wird die Steuerung dem Bewegungsdrang der Spielfigur noch nicht ganz gerecht. Zwar ist es bereits jetzt ein Leichtes, die Kamera zu justieren und von der Ich-Perspektive in die *Tomb Raider*-Ansicht umzuschalten, doch die Figur des ShadowMan gehorcht noch nicht 100%ig jedem Befehl, den man ihm über die Tastatur erteilt; dieses Problem wird jedoch auf jeden Fall in den nächsten Wochen behoben. Natürlich können Sie im fertigen Spiel eine freie Konfiguration der Steuerung vornehmen oder wahlweise einen Joystick benutzen. Abgesehen von solchen Kleinigkeiten gibt es aber nichts zu meckern: Die Grafik bietet sorgfältig gestaltete Texturen und überzeugend animierte Figuren. Derzeit läuft *ShadowMan* unter Direct3D flüssig auf einem Pentium II mit 266 MHz, doch soll es laut Angabe des Herstellers auch auf schwächeren Rechnern für rasanten Spielspaß sorgen. Der 9.9.1999 rückt näher, und da keine groben Fehler mehr erkennbar sind, dürfen Sie sich bald selbst ein Bild davon machen, wie Mike LeRoi die Erde vor der Vernichtung rettet.

Peter Kusenberg ■



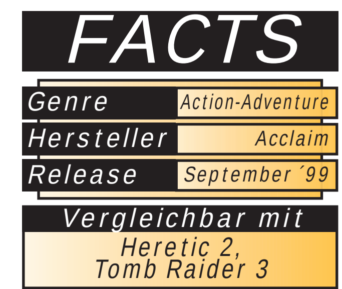
In der Unterwelt wird der ShadowMan von gequälten Seelen bedrängt. Mit der Shadowgun kann er sie befreien und sich ihre Energie einverleiben.



In einer der großartigen Zwischensequenzen spottet Jaunty über Mikes Unglück.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Release	September ´99

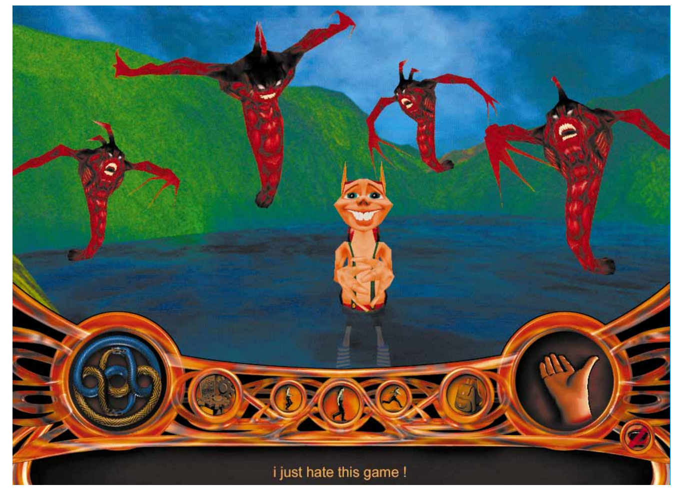


Vergleichbar mit
Heretic 2,
Tomb Raider 3

The REAL Neverending Story

Gratwanderung 3D

Dichtgedrängte Superlative treten sich im Hinterhofquartier der Münchner Firma Discreet Monsters gegenseitig auf die Füße. Alles ist größer, alles ist bunter als jemals zuvor in germanischen Landen. Bescheidenheit war gestern, der Ehrgeiz ist heute: Michael Endes Unendliche Geschichte, das erfolgreichste deutsche Buch aller Zeiten, soll von 65 Leuten mit viel Witz und noch mehr Geld in ein Abenteuerepos der besonderen Art verwandelt werden. Wir waren zur ersten Bestandsaufnahme vor Ort.



Der saudumme Fan darf liebkost oder mißbraucht werden; im Gegenzug bringt er den Spieler fortwährend in die Bredouille.

Während Firmenpräsident Siggi Kögl das Debütwerk seines Monsterteams in Worte faßt, springt ihm die Begeisterung förmlich aus den Augen: „Wir wollen die Hardcore-Gamer tausendprozentig faszineren." Selbstzweifel scheinen dem Macher fremd. Mit einem Wagniskapital von bislang 6,5 Millionen Mark im Rücken will er die wahre *Unendliche Geschichte* in gleich 15 Sprachen interaktiv erzählen und dabei weltweit über 400.000 Einheiten des Spiels unter die Leute bringen. Solche Dimensionen ist man hierzulande nicht gewohnt, – vielleicht wegen mangelnder Risikobereitschaft. „Der deutsche Markt ist inzwischen weltweit mit der wichtigste für Spiele", konstatiert Kögl und äußert sich verwundert über Entwicklergruppen, die nicht wagen, ihr eigenes Potential als Basis für internationale Vorhaben zu nutzen. Da fragt man sich: Was steckt hinter diesem Projekt, das Kögl und Co. derartig nach Höherem streben läßt?

Ende ist der Anfang

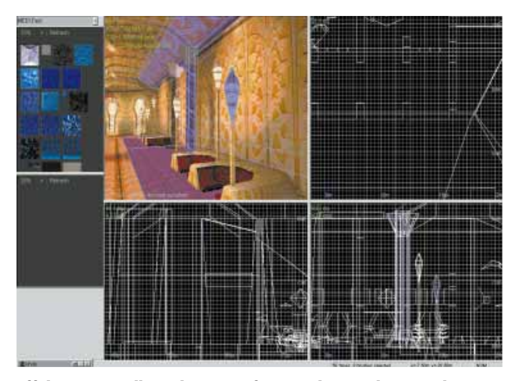
„Das Land Phantasien ist das Reich der Vorstellungskraft – da kann ALLES wirklich werden." Timon Herzog, gleichsam Regisseur des ambitionierten Spiels, legt Wert darauf, daß die *REAL Neverending Story* in keiner Weise mit den drei Kinostreifen aus der amerikanischen Brutstätte Hollywood, sondern allein mit dem klassischen Buch verwandt ist. Die nötige Lizenz konnte vom Nachlaßverwalter Michael Endes erworben werden und gibt Discreet Monsters bei der Umsetzung alle Freiheiten. Atmosphärisch wird das Spiel dunkle, sarkastische Klänge anschlagen. Wie in der Literatur werden Sie als Weltenretter in eine vom Nichts bedrohte Welt zwischen Traum und Wirklichkeit gesogen, um der Kindlichen Kaiserin einen schicken Namen zu verleihen. Doch auf der Reise hat sich zusätzlich das Unbekannte an Ihre Fersen geheftet, ein heimtückisches Etwas, so wandlungsfähig, daß es jede denkbare Form annehmen kann. Dieser blinde Passagier raubt das Auryn, ein Amulett von vitaler Bedeutung, ausgerechnet in einem Abbild Ihres Körper, so daß der größte Held aller Zeiten im Handumdrehen als Verräter der Gegenwart gebrandmarkt ist: Sie landen im Kerker und werden fortan abwechselnd als Verfolger oder Verfolgter agieren.

Die eine Kerbe schlagen

The REAL Neverending Story soll im nächsten Jahr eine eigene Sparte schaffen: Das Echtzeit-Adventure, in dem Elemente aus Action, Jump&-Run und Mausabenteuer verschmelzen. Gegen den Begriff des Genremixes verwahrt man sich bei Discreet Monsters allerdings. „Wir mögen Abstempelungen nicht. Wir wollen einfach ein geiles Spiel machen", so Timon überzeugt. Wechselweise aus der Egoperspektive



Traumwelten erhöhen die „phantastische" Dichte und bieten Abwechslung im Gameplay: Hier folgt eine Jump&Run-Sequenz.



Effekte wie Wolkenschatten auf Gras oder in Echtzeit pulsierende Böden sind kein Problem für die Schwabinger. Räume und Freiluft werden von zwei parallel laufenden Engines berechnet.

40 mögliche Sprachminuten schrumpfen de facto auf zwei zusammen. Dasselbe Gespräch kann immer wieder anders verlaufen, wie die Dialogmap zeigt.

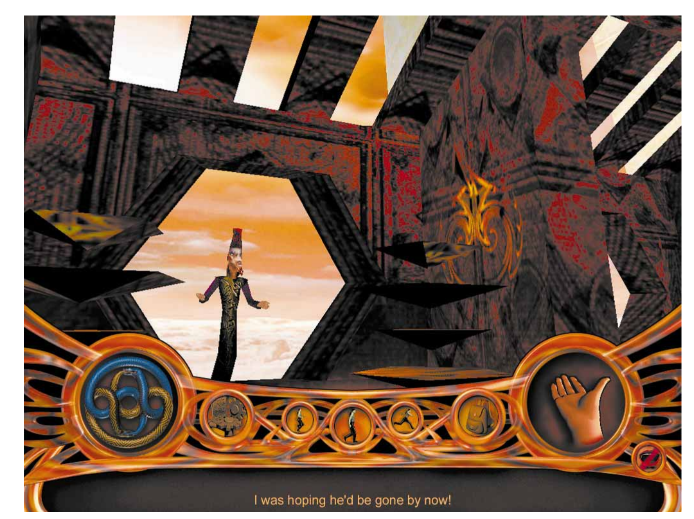
und der dritten Person blickend, werden Sie eine gigantische 3D-Welt entdecken dürfen, in der Gut und Böse ebenbürtige Werte sind. Dem Spieler steht frei, ob er als brandschatzender Räuber oder findiger Diplomat durch die Lande ziehen möchte. Allerdings muß er die Konsequenzen tragen: Hat man sich ein negatives Karma eingefangen, reagieren andere zurückhaltend, Streit ist vorprogrammiert. Friedensboten dagegen wird ihr Mangel an Kampferfahrung schmerzlich bewußt, sobald sie in heikle Situationen geraten. Zu bewältigen soll der Titel in allen möglichen Verhaltensvarianten vom ruhigen Grübeln bis zum kontrollierten Amoklauf sein, was eine ungeheure Balancearbeit erfordert.

Laßt Gefühle wallen!

Für alle Rätsel, die sich zwanglos aus der Handlung ergeben, werden nach Plan immer mindestens drei Lösungsansätze existieren, damit die Spannung dauerhaft erhalten bleibt. Außerdem muß ein bestimmter Teil der Aufgaben nicht partout gelöst werden, sondern bietet einfach zusätzlichen Freiraum für Überraschungen im Detail. *The REAL Neverending Story* soll auch auf lange Sicht nicht im Regal verstauben. Ähnlich innovativ verspricht das Dialogsystem zu werden; Multiple-Choice ist in Bayern passé. Stattdessen werden Sie Ihr Unterbewußtsein zu Wort kommen lassen: In unregelmäßigen Abständen taucht der momentane Gedanke Ihrer Spielfigur in Textform auf. Betätigen Sie rechtzeitig eine Taste, formuliert der Held einen sinnvollen Satz dazu, auf dessen genauen Inhalt Sie keinen Einfluß haben. Dank der Flexibilität dieses Systems kann selbst im Kampf gesprochen werden („He, schau mal – hinter Dir!"). Zusätzlich weist der Dialogbaum so viele Verästelungen auf, daß Unterhaltungen mit dem gleichen Charakter wieder und wieder spaßig verlaufen. Ohnehin sollen Abwechslung und Unvorhersehbarkeit das Fundament der *Neverending Story* bilden: Die Spielareale werden eigentümliche Stimmungen verbreiten und großflächig ausfallen. Nach Belieben darf der Spieler darin umherstreunen und sich mit Kleinigkeiten die Zeit vertreiben, ähnlich wie in einer Online-Welt. Besondere Begebenheiten werden Ausflüge in Traumräume bleiben, in abstrakte, farblose Welten und psychedelisch bunte Sphären. Damit in ihrem Mikrokosmos trotz aller Freiheit niemand vom Leitfaden der Geschichte abkommt, haben die Discreet Monsters den „elastische Storyfluß" erfunden: Der Spieler darf zunächst tun, was er will. Macht er jedoch nach längerer Zeit keine Anstalten, zum Hauptplot zurückzukehren, unterstellt das Programm, daß er sich verirrt hat, und zieht ihn gewaltsam wieder ins Geschehen. Die Ideen und Konzepte der Discreet Monsters lassen auf Großes hoffen, obwohl spielbares Material noch sehnsüchtig erwartet wird. Mit näheren Prognosen halten wir uns bis dahin zurück.

Thomas Borovskis ■

„Wir wundern uns immer: Es gibt scheinbar kein vergleichbares Spiel."
Siggi Kögl, Gründer von Discreet Monsters



Springt er, springt er nicht? Im Grunde könnte es dem Spieler egal sein …

FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Discreet M.
Release	2. Quartal 2000

Vergleichbar mit
Grim Fandango, Half-Life

GP 500

Bewegungsther

Hautnah zu spüren, daß man auf den am schnellsten beschleunigenden Motorrädern der Welt sitzt; daß die Geschwindigkeiten für die leichten Maschinen eigentlich viel zu hoch sind – dies ist das Ziel der Programmierer von Beam Interactive, die für MicroProse ein letztes Meisterwerk erstellen wollen.

Beam zeigt das Motorradfahren von seiner unromantischen Seite. Bei der Jagd nach Höchstgeschwindigkeiten und Rundenrekorden hat man keine Zeit, den Duft eines Frühlingsmorgens zu genießen. Das australische Softwarehaus, das demnächst exklusiv für Infogrames arbeiten wird, arbeitet derzeit an einer Umsetzung der 500ccm-Supersport-Serie, die zu den anspruchsvollsten Rennserien des gesamten Motorsports gehört. Die hohe Leistung bei minimalem Gewicht sorgt für eine atemberaubende Beschleunigung und für Höchstgeschwindigkeiten von über 250 Stundenkilometern. Die Faszination dieses Sports in allen Details wiederzugeben, ist erklärtes Ziel der Programmierer.

Der Daumen fährt mit

An den zahlreichen Motorradrennspielen will sich *GP 500* allerdings nicht messen lassen, schließlich soll hier eine reinrassige Simulation entstehen. Außer dem Fahrverhalten soll der Spieler vor allem die zirka 130 Pferdestärken seines Motorrads wahrnehmen können, daher legt MicroProse großen Wert auf eine schnelle Grafikengine. Im Gegensatz zum eher schmucklosen *Formula One Grand Prix 2* des gleichen Herstellers werden in *GP 500* zahlreiche Grafikobjekte dafür sorgen, daß der Fahrer jederzeit weiß, mit welchem Tempo er fährt und die Kurve auf ihn zukommt. Mindestens ebenso große Bedeutung hat die Fahrphysik, die schon zum aktuellen Entwicklungszeitpunkt weitaus mehr Parameter berücksichtigt als bislang existierende Motorradsimulationen. Beispielsweise wird die Bodenhaftung jedes einzelnen Reifens separat berechnet, wozu nicht nur die senkrecht auf den Boden wirkenden Kräfte einkalkuliert werden. So kann das Motorrad durch schräges Befahren der Fahrbahnbegrenzung seitlich versetzt werden, was in einem realistischen Schlingern resultiert. Auch Parameter wie der Zustand der Federgabeln und der Stoßdämpfer fließen in die Berechnung ein, was nach einigen Übungsstunden zu einem sehr intensiven Fahrgefühl führt. So merkt man sofort, wenn man das Gleichgewicht zu verlieren droht. Im wirklichen Leben würde eine minimale Lenk- oder Körperbewegung das Motorrad in dieser Situation stabilisieren, an heutigen PCs sind derart geringfügige Eingaben allerdings nicht möglich.



In der Nähe von Unfällen muß man stets mit verwirrten Mechanikern rechnen, die ohne jede Rücksicht auf den Verkehr zu ihren Maschinen rennen.

apie

Konsequenterweise kann es ohne weiteres passieren, auch bei Geschwindigkeiten von 50 km/h umzufallen. Die Körperhaltung des Fahrers nimmt ebenfalls Einfluß auf das Fahrverhalten, womit erstmals in einer Simulation unterschiedliche Kurventechniken möglich sind. Mit einem beliebigen Eingabegerät (vorzugsweise natürlich dem Coolie-Hat des Joysticks) kann der Spieler den Oberkörper unabhängig vom Motorrad bewegen. Zusammen mit den normalen Lenkbewegungen kann man auf diese Weise entscheiden, ob man „sich selbst" in die Kurve lehnt, das Motorrad unter sich hindurchschwingt oder eher eine risikolose Kurventechnik bevorzugt.

Charakterstarke Fahrer

Da dem Spieler auf diese Weise eine wirklichkeitsnahe Möglichkeit gegeben wurde, gute Rundenzeiten zu fahren, muß die Künstliche Intelligenz für die maximal 23 Konkurrenten entsprechende Leistungen bieten können. Die computergesteuerten Motorräder halten sich zwar derzeit an die Ideallinie und fahren sehr schnelle Rundenzeiten, Kollisionen sind allerdings noch an der Tagesordnung. Da jeder Fahrer einzeln berechnet wird und auch für den Computer das physikalische Modell gelten soll, muß MicroProse noch an den Reaktionszeiten feilen. Fast alle Rennspiele und etliche Simulationen lösen dieses Problem, indem sie in dieser Situation auf Realismus verzichten. Für die Dauer des Überholvorgangs bleibt die Fahrphysik unbeachtet, und das Fahrzeug kann unabhängig von seiner Kurvengeschwindigkeit und den wirkenden Fliehkräften an dem vorausfahrenden Gegner vorbeiziehen. Da dies in Motorradsimulationen sofort auffallen würde, bestehen die Programmierer auf ein realistisches Verhalten der KI-Fahrer. Garantiert wird dies durch einen interessanten Umweg: Wie auch der Spieler steuert der Computer seine Motorräder über einen virtuellen Joystick. Wirklichkeitsnah sollen ebenfalls die einzelnen Persönlichkeiten der computergesteuerten Fahrer werden. Wie ihre menschlichen Vorbilder aus der Saison 1998 können die Biker gelegentlich aggressiv sein und haben unterschiedliche Begabungen für das Lenken, Driften und Bremsen sowie für ihre Körperkontrolle. Sollte MicroProse es schaffen, alle versprochenen Features in *GP 500* einzubauen, werden es die anstehenden Titel *AMA Superbike* und *Castrol Honda 2000* schwer haben, ihrerseits Zeichen zu setzen.

Harald Wagner ■



Die Fahrer orientieren sich selbständig an der Ideallinie. Um Kollisionen zu vermeiden, versuchen sie – teils mit mäßigem Erfolg – auszuscheren.



Es gibt zwei Kamerapositionen, die diese atemberaubenden Schräglagen vermitteln: die Tankkamera und die etwas moderatere Helmkamera.



Die Gebäude wirken im derzeitigen Entwicklungsstadium noch sehr eckig und steril. Neue Texturen sollen Leben in die Landschaft bringen.



Die enorme Leistung der 500ccm-Motoren läßt die Motorräder auch bei Tempo 150 noch aufsteigen. In dieser Situation sind gefühlvolle Reaktionen notwendig.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	MicroProse
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
Grand Prix 500 ccm, Superbike World Championship

Prince of Persia 3D

Schleier-Haft

Lara Croft steht ein harter Herbst bevor: Nicht nur, daß sich mit Drakans Rynn eine weitere Heldin angekündigt hat, die ihr das Leben schwermachen will – jetzt bekommt die abenteuerlustige Archäologin auch noch Konkurrenz vom vermeintlich stärkeren Geschlecht: Nach über 10 Jahren Pause kehrt der Prinz von Persien zurück!

Zählen auch Sie sich zu den PC-Veteranen, die bereits vor einem Jahrzehnt gebannt auf den Bildschirm starrten, weil da ein grobpixeliges Männchen, das angeblich der Prinz von Persien sein sollte, über Plattformen hüpfte, um am Ende seine entführte Geliebte zu befreien? Dann dürfte es Sie freuen, zu erfahren, daß Red Orb Entertainment den Spielhelden der 80er Jahre in einem 3D-Action-Adventure wiederbeleben wird. Wider Erwarten zeigt der ehemalige persische Superheld auch in seinem späten Comeback keinerlei Alterserscheinungen. Bei der Entwicklung von *Prince of Persia 3D* haben sich die Spieldesigner offensichtlich alle Mühe gegeben, den Geist des alten Klassikers nicht durch übertrieben viele Neuerungen zu zerstören.



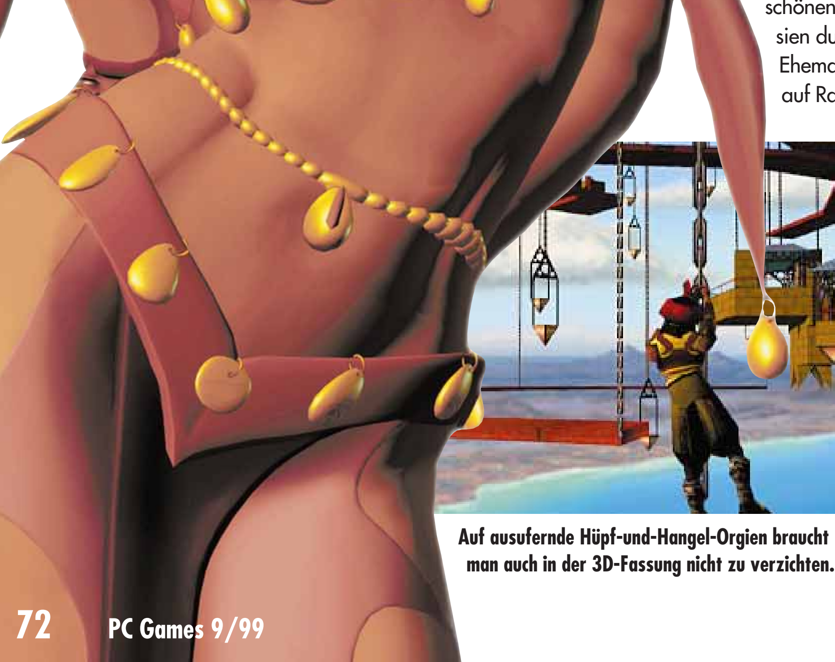
Die exotischen Kulissen könnten direkt den Märchen aus Tausendundeiner Nacht entstammen und wirken durch geschickt eingesetzte Licht- und Nebeleffekte sehr atmosphärisch.

Prinzessin in Not

Das fängt schon bei der Story an, die in ihrer Einfachheit an die seligen Originale erinnert: Der Bruder des Sultans, König Assan, ist ausgesprochen sauer. Eigentlich war seinem Sohn Rugor die Heirat mit einer hübschen Prinzessin versprochen worden. Da Rugor aber weder charakterliche noch optische Qualitäten hat, lehnte die Kandidatin dankend ab und brannte stattdessen mit dem edlen und schönen Prinzen von Persien durch. Der gehörnte Ehemann sinnt natürlich auf Rache, lockt den Nebenbuhler in eine Falle, läßt ihn in ein dunkles Verlies werfen und entführt die Prinzessin. Der Spieler übernimmt die Rolle des Prinzen und muß sich, nachdem er einen Ausweg aus seinem Gefängnis gefunden hat, auf die Suche nach seiner Geliebten machen. Insgesamt 15 Levels umfaßt die Odyssee, die unter anderem durch riesige orientalische Paläste, düstere Höhlenla-



Aus einigen Situationen und Fallen kann man sich nur durch waghalsige Kletterübungen wieder befreien.



Auf ausufernde Hüpf-und-Hangel-Orgien braucht man auch in der 3D-Fassung nicht zu verzichten.



In einigen Fällen weisen kurze Zwischensequenzen auf wichtige Ereignisse außerhalb des eigenen Sichtfeldes hin.



Für den Nahkampf mit Schwertern stehen einige Angriffs- und Verteidigungsmanöver zur Auswahl, die nach Belieben miteinander kombiniert werden können.

Die Gegner sind nicht nur nahezu perfekt animiert, sondern passen ihren Kampfstil auch dem Können des jeweiligen Spielers an.

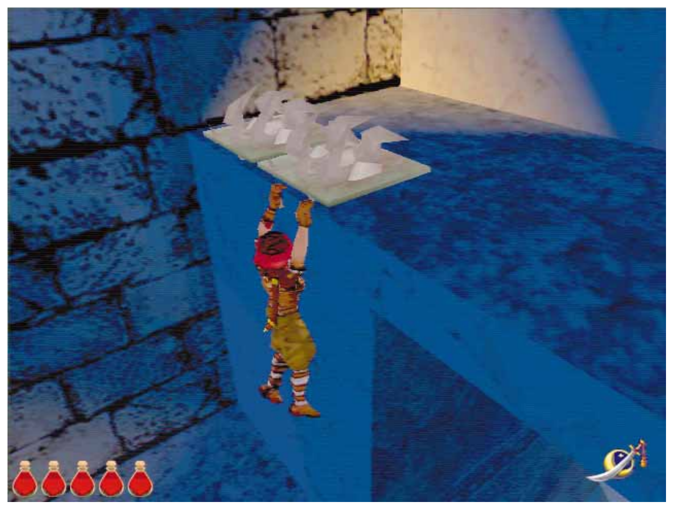
Ganz im Stil alter Arcade-Prügelspiele wird die verbleibende Lebensenergie anhand kleiner Fläschchen dargestellt, deren Inhalt sich mit jedem Treffer halbiert.

byrinthe, bizarre Festungen und andere exotische Kulissen führen wird. Auf Ihrem Weg begegnen Ihnen zahlreiche Schergen König Assans, die Sie von Ihrem Weg abbringen wollen. Im fertigen Spiel wird es über 30 verschiedene Gegnertypen geben, die dem Helden das Leben schwermachen – und die er mit Hilfe seines Schwertes effektvoll bekämpfen muß.

Laras persischer Kollege?

Während der größte Teil des Spiels in puncto Rätsel (Hebel verschieben, Schalter umlegen), Grafik und Steuerung stark an die Abenteuer von Lara Croft erinnert, zeigt *Prince of Persia* vor allem in den Schwertduellen Mut zur Eigenständigkeit. Mit Hilfe eines einfachen Interfaces und vier verschiedener Tasten auf dem Keyboard läßt sich eine Vielzahl unterschiedlicher Angriffstaktiken anwenden. Abhängig von der gerade gewählten Waffe kommt es nicht auf die schiere Wucht eines Schlags an, sondern eher auf geschickte Kombinationen verschiedener Techniken. Grafisches Highlight von *Prince of Persia 3D* sind die liebevoll gestalteten und phantastisch animierten Charaktere. Die fremdartige, orientalische Atmosphäre wird zusätzlich unterstrichen durch zahlreiche farbige Lichteffekte und detaillierte Schatten, die in Echtzeit berechnet werden. Insgesamt macht das Spiel schon jetzt einen recht vielversprechenden Eindruck – in der uns vorliegenden Version ließ allerdings die etwas schwerfällig reagierende Steuerung noch etwas zu wünschen übrig. Es ist zu hoffen, daß Red Orb Entertainment dieses Manko bis zum erwarteten Veröffentlichungstermin im Frühherbst aus der Welt geschafft hat.

Andreas Sauerland ■



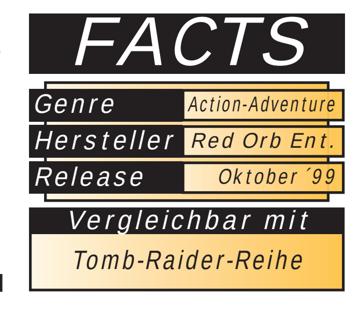
Neben rasanten Jump&Run-Einlagen bietet Prince of Persia 3D auch hinterhältige Fallen, aus denen sich der Held nur mit Hilfe seiner Kletterkünste befreien kann.



Über 30 verschiedene Gegnertypen versuchen, den Prinz auf der Suche nach seiner Geliebten aufzuhalten.



Die Kämpfe gehören zu den Höhepunkten des Spiels. Hier beeindrucken besonders die Animationen der Figuren.



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Red Orb Ent.
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
Tomb-Raider-Reihe

Tomb Raider 4: Die letzte Offenbarung

Zur Sache, Schätzchen!

Millionen von Fans warten sehnsüchtig darauf, daß Lara Croft ihren ausgedehnten Sommerurlaub beendet und sich tollkühn in ein neues Abenteuer stürzt. Eidos Interactive hat nach langem Schweigen endlich offenbart, wohin die Reise im vierten Teil der Erfolgsserie gehen soll und welche spektakulären Neuheiten zu erwarten sind.



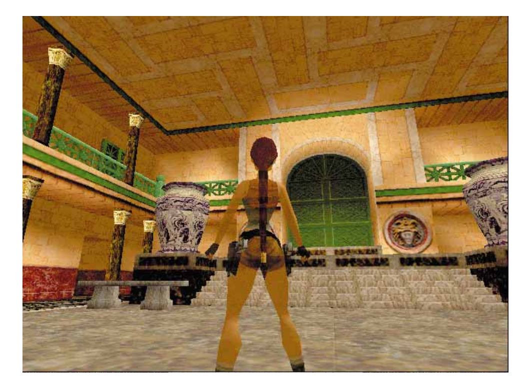
In *Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft* jettete die abenteuerlustige Archäologin über den ganzen Globus, um nach wertvollen Artefakten zu suchen. Trotz der teils äußerst strapaziösen Ausflüge nach London, Indien und in die Antarktis ist die adrette Lara auch zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft bereit, sich der Gluthitze Nordafrikas auszusetzen. Das Ziel ist ein sagenumwobenes, 5.000 Jahre altes Grabmal in der ägyptischen Wüste, das bislang von keinem Forscher entdeckt wurde. Natürlich muß sich die hehre Heroine mit Grabräubern, Skorpionen und sonstigen Widrigkeiten herumschlagen, doch mit den bewährten Uzis dürfte sie die Störenfriede auf gewohnte Art und Weise aus dem Weg räumen. Allerdings erwartet Lara noch eine Überraschung ganz anderen Kalibers: Als es endlich gelingt, das Grab zu lokalisieren und die vielen tödlichen Sicherheitsvorkehrungen auszuschalten, geht eine alte Prophezeiung in Erfüllung. Nach dieser „Letzten Offenbarung" steht das Ende der Welt kurz bevor und kann nur abgewendet werden, wenn es Lara gelingt, einen magischen Gegenstand zu finden und dessen Zauber zu aktivieren.

Action am Nilufer

Um diese Geschichte ansprechend zu präsentieren, haben sich die Entwickler entschlossen, eine neue Spielengine zu verwenden. Dank deren Hilfe entfällt der abrupte Abbruch nach Beendigung eines Levels. Stattdessen wird es wie in *Half-Life* (dt. Version) fließende Übergänge zwischen den einzelnen Szenen geben, und auch die Zwischensequenzen sollen bruchlos in die Spielehandlung integriert werden. Das Inventar besteht jetzt nicht mehr aus den rotierenden Waffen und Objekten, sondern wird die Möglichkeit bieten, mehrere Dinge miteinander zu kombinieren. Auch ein Informationsbutton mit Tips wird hier zur Verfügung stehen, was dem überarbeiteten Grundkonzept für *Tomb Raider 4* zugute kommt. Denn anders als in den beiden Vorgängern soll Frau Croft wieder stärker damit beschäftigt werden, Rätsel zu lösen und darüber zu brüten, wie eine besonders knifflige Falle deaktiviert werden kann. Natürlich wird auch die Action nicht zu kurz kommen, doch statt nervenaufreibender Sprünge und Salti über Hunderte Meter tiefe Schluchten wird es darum gehen, Gefahren auszuweichen und Gegner schachmatt zu setzen. Hier bietet die düstere Umgebung altägyptischer Katakomben die perfekte Kulisse für atmosphärisch dichte Kampfszenen.

Sphinx in neuem Glanz

Fans dürfen sich außer auf eine oberflächliche Detailpolitur durchaus noch auf richtige Neuerungen und einige Überraschungen freuen. Zwar sind anhand der ersten Screenshots grafische Verbesserungen noch nicht erkennbar, doch nach den verläßlichen Angaben der Projektleiter bei Core Design wurde die *Tomb Raider*-Engine tüchtig aufgebohrt, um zeitgemäße Techniken wie Bump Mapping verwenden zu können. Die Wirkung von verstärkt eingesetzten Licht- und Schatteneffekten soll ausge-



Die weitläufigen Grabanlagen der ägyptischen Pyramiden bergen viele Geheimnisse. Sie dürfen der Archäologin dabei helfen, einige davon zu lüften.



Waren es in Venedig fiese Doggen und in Indien wilde Tiger, so muß sich Lara jetzt unter anderem mit Skeletten in solchen düsteren Katakomben herumschlagen.

nutzt werden, indem die Programmierer für eine ausgewogene Verteilung verschiedener Lichtquellen sorgen. Welche Grafik-Schnittstellen unterstützt werden, steht bislang noch nicht fest, doch sicherlich wird es wieder eine Anbindung via Direct 3D und Glide geben. Ob für die Stimme von Lara neue Sounddateien aufgenommen wurden, können wir jetzt noch nicht sagen; allein die Tatsache, daß ein professioneller Tontechniker für das Projekt gewonnen werden konnte, legt allerdings diese Vermutungen nahe.



„Lara sieht mit ihren neuen Gelenken und 200 weiteren Polygonen noch besser aus als früher!“

Derek Leigh-Gilchrist, Programmierer bei Core Design

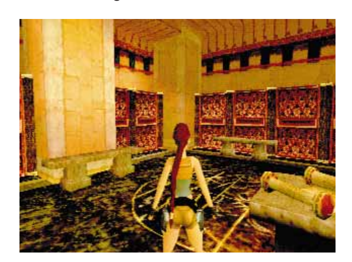
Lara for beginners

Besonderen Wert legt Core Design auf die weitere Optimierung der Steuerung. Zwar konnte man die Hauptfigur bereits in den ersten drei Teilen leicht durch die exotischen Landschaften lenken, doch in *Tomb Raider 4* soll auf allzu halsbrecherische Akrobatik des digitalen Superstars verzichtet werden. Zudem haben sich die Entwickler Gedanken darüber gemacht, wie sie Einsteigern kurz und anschaulich das Spielprinzip erklären können. Ebenso wurden die Beschwerden vieler Spieler des dritten Teils berücksichtigt: Lara zöge zu schnell den Kürzeren, und man müsse zu häufig einen neuen Spielstand laden, monierten die Fans. Daher wird der Härtegrad entweder angepaßt, oder es wird ein Menüpunkt eingebaut, der es ermöglicht, die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu treffen. Als bombensicher gilt bereits, daß sich Frau Croft noch vor Weihnachten in die Verkaufsregale schwingen wird.

Peter Kusenberg ■



Auch im vierten Teil der Serie trägt Lara wieder ihre geliebten braunen Shorts.



Der Rätselanteil im neuen Teil soll in etwa so hoch sein wie in Laras 96er Debüt. Allerdings haben die Programmierer auf mehr Detailfülle geachtet.

Der effektvolle Einsatz von Licht und Schatten soll der Atmosphäre zugute kommen.



Detailreiche Texturen, teils mit Bump Mapping, werden auch im vierten Teil für Abwechslung sorgen.

Noch detailreicher ist die Hauptfigur gestaltet. Der Figur von Lara wurden über 200 Polygone hinzugefügt.



Die Texturen erwecken den Anschein, als hätten sich die Core-Entwickler verstärkt um eine zeitgemäße Grafik bemüht.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Core Design
Release	Dezember ´99

Vergleichbar mit

Tomb Raider 2 & 3



Blade

Der Drachentöter

Daß aus dem sonnigen Spanien nicht nur so schreckliche Dinge kommen wie Stierkämpfe oder die Gypsy Kings, sondern auch gute Spiele, dürfte spätestens seit dem phänomenalen Erfolg von Commandos bekannt sein. Das bisher völlig unbekannte Entwicklerteam Rebel Act scheint mit Blade nun über einen weiteren Hit zu verfügen, der sich mit Action-Referenzen wie Unreal durchaus messen kann.



Soeben wurde eine magische Falle aktiviert. Blade glänzt mit grandiosen farbigen Lichteffekten in Echtzeit.



Der Zwerg ist eine von vier Charakterklassen, die man im Spiel übernehmen kann.

Blade ist ein Action-Adventure mit starken Shooter-Elementen, das in einer düsteren Fantasy-Welt spielt. Zu Beginn suchen Sie sich einen von vier Charakteren aus; wahlweise können Sie das Epos als Barbar, Amazone, Zwerg oder edler Ritter erleben. Die Geschichte erinnert anfangs ein wenig an die Story von *Heretic 2*: Nach einer langen Reise kehrt der Held in seine Heimatstadt zurück und muß feststellen, daß diese in seiner Abwesenheit von dunklen Mächten eingenommen wurde. Quelle allen Übels ist offensichtlich ein Drache, für dessen Beseitigung Sie einige magische Waffen und Artefakte besitzen müssen. Dummerweise haben es aber gleichzeitig einige Zauberer auf die wertvollen Gegenstände abgesehen …

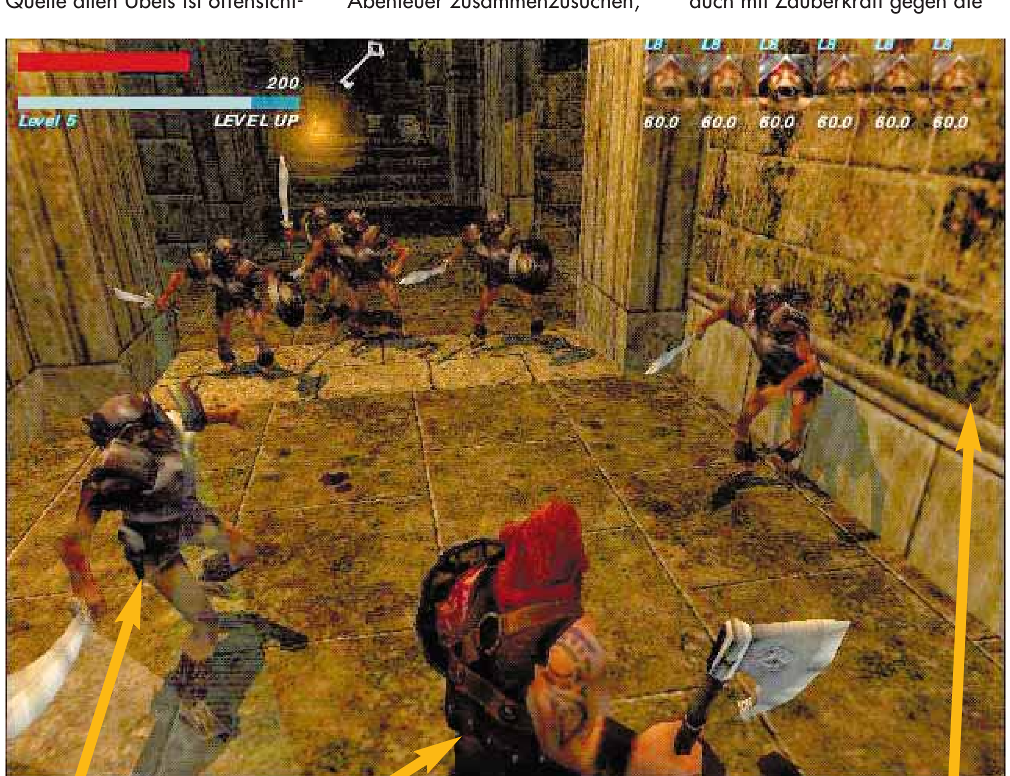
Epische Ausmaße

Blade ist in vier Kapitel unterteilt, die ihrerseits nochmals verschiedene Missionen bieten. Nachdem man im ersten Abschnitt vornehmlich damit beschäftigt ist, die nötige Ausrüstung für das anstehende Abenteuer zusammenzusuchen, und lediglich vereinzelt auf Feinde trifft, wimmelt es in den folgenden Kapiteln nur so von klassischen Fantasy-Bösewichtern. Trolle und Orks gehören noch zu den harmloseren Gegnern; aber auch Hydras, Minotauren und schließlich ein riesiger Drache versuchen, den Helden auf seinem Weg zu stoppen. Um sich gegen die über 25 verschiedenen feindlichen Kreaturen zu wehren, stehen insgesamt mehr als 30 Waffen zur Auswahl – mit Hilfe bestimmter magischer Gegenstände kann man sich für kurze Zeit auch mit Zauberkraft gegen die Monster durchsetzen. Sollte im entscheidenden Moment keine Waffe zur Hand sein, kann man sich notfalls auch mit Stühlen oder Tischen wehren: In der Welt existieren Hunderte von Gegenständen, die der Spieler völlig frei benutzen kann. In optischer Hinsicht scheint *Blade* einer der Höhepunkte des Jahres zu werden: Dynamische Lichteffekte in Echtzeit, Nebel-, Wasser- und Feuereffekte vom Feinsten, echte Schatten und eine 16-Bit-Farbpalette versprechen ein grafisches Feuerwerk, das sich auf dem neuesten Stand der Technik bewegt. Momentan werkelt Rebel Act noch am letzten Feinschliff – Ende des Jahres können sich Fantasy- und Actionfans aber dann auf lange Winterabende vor dem Bildschirm einstellen.

Andreas Sauerland



Der Barbar vor seiner Stadt. Noch fehlen die Texturen für den Himmel, anhand der grandiosen Wasseroberfläche lassen sich jedoch schon die Stärken der Engine erkennen.



Die zahlreichen Monster wenden unterschiedliche Angriffstaktiken an, die von ihrer jeweiligen Intelligenz abhängig sind.

Die Hauptfigur wird aus einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive gesteuert; die Ansicht ist bei Bedarf durch eine variable Kameraführung justierbar.

Dynamische Lichteffekte, hochauflösende Texturen und Schatten in Echtzeit bewegen sich in technischer Hinsicht auf höchstem Niveau.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Rebel Act
Release	Winter ´99

Vergleichbar mit

Heretic 2



Gorky 17

Monstermetropole

Bereits für den vergangenen April war das ungewöhnliche Rollenspiel des polnischen Herstellers Metropolis angekündigt, doch wegen der völligen Überarbeitung des Kampfsystems mußte der Veröffentlichungstermin ins letzte Quartal 1999 verschoben werden. Wir haben für Sie in Erfahrung gebracht, ob die Entwickler des gruseligen Fallout-Konkurrenten inzwischen auf der richtigen Fährte sind.



Die Animation der Figuren ist bereits im Vor-Beta-Stadium recht eindrucksvoll. Diese bestehen jeweils aus mehreren hundert Polygonen.

Drei NATO-Spezialisten versuchen im November des Jahres 2008, das Geheimnis der polnischen Stadt Gorky 17 zu ergründen. Dort treiben unheimliche Mutanten ihr Unwesen, die nach ominösen Experimenten des Militärs auftauchten und sich unter anderem das Leichenschmausen zum Hobby gemacht haben. Daher hat das zunächst noch recht muntere Helden-Trio alle Hände voll zu tun, mit den aufdringlichen Kreaturen fertig zu werden. Falls Sie jetzt eine Metzelorgie à la *Diablo* erwarten sollten, liegen Sie völlig falsch. *Gorky 17* ähnelt am ehesten dem SciFi-Rollenspiel *Fallout 2*, verfügt allerdings über ein stark vereinfachtes Attributsystem und einsteigerfreundliche Menüs. Im Vordergrund steht die äußerst komplexe Story, die laut Chef-Designer Adrian Chmielarz eine Reihe überraschender Wendungen beinhalten soll: „Besonderen Wert haben wir darauf gelegt, daß der Spieler von der Handlung mitgerissen wird." Dies dürfte beileibe kein frommer Wunsch bleiben, denn bereits in der ersten Beta-Version sorgt *Gorky 17* für eine horrorfilmtypische Stimmung, zu der die atmosphärischen Zwischensequenzen sicherlich ihr Scherflein beitragen. Dabei ist das Spiel überwiegend linear aufgebaut, wobei Sie allerdings auf vielfältige Weise mit der Umgebung interagieren können. Es kann etwa vorkommen, daß während eines hitzigen Echtzeit-Kampfes der Gegner um Gnade winselt und das Blaue vom Himmel verspricht, wenn Sie ihn leben lassen. Wie in *Jagged Alliance 2* können Sie unzählige Wohnungen nach Gegenständen durchsuchen oder müssen kleinere Rätsel lösen, um an eine bestimmte Information zu gelangen.

> *„Besonderen Wert haben wir darauf gelegt, daß der Spieler von der Handlung mitgerissen wird."*
> **Adrian Chmielarz, Chef-Designer**



Neben spektakulären 3D-Wettereffekten wie Wind, Gewitter und Sturm bietet die Engine auch eine hübsche Optik bei den Kämpfen mit teils feuerstarken Waffen.



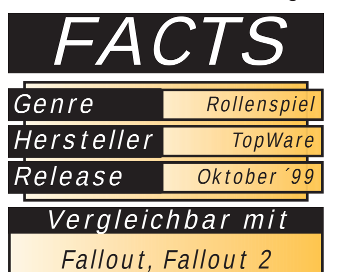
Mehrere Kameraperspektiven tragen dazu bei, daß die horrorfilmtaugliche Handlung noch gruseliger wirkt.

Gorky 17 oder Odium?

Neben der unheimlichen SciFi-Story spielt cleveres taktisches Vorgehen in den Action-Szenen eine wichtige Rolle. Wie in *Commandos* kommt es darauf an, daß Sie die Spielfiguren ihren Stärken entsprechend einsetzen und ihnen die richtige Position zuweisen. Dabei bewegen sich Ihre Helden in einer eindrucksvoll gestalteten 2D-Welt, die mit düsteren Hinterhöfen, Autowracks und Ruinen all das bietet, was man von einem apokalyptischen Szenario erwartet. Die Figuren verfügen über ein bemerkenswertes 3D-Design und sind bereits jetzt überzeugend animiert. Die Simulation der Wetterbedingungen wird hingegen noch verbessert: Die Berechnung der Windrichtung, kleine Regenschauer sowie aufgewirbelte Blätter gehören zu den Details, die den optischen Eindruck weiter aufwerten sollen. Spezialeffekte wie multitransparente Lichtblitze sind bereits jetzt recht eindrucksvoll. Die Engine ermöglicht mindestens drei verschiedene Kameraperspektiven und eine flexible, einfach zu bedienende Steuerung. Voraussichtlich werden Sie hier vor der Weihnachtsausgabe einen ausführlichen Test zu *Gorky 17* finden, das im übrigen außerhalb Deutschlands unter dem wenig sonnigen Namen *Odium* (lat. für „Haß") vermarktet werden wird.



Peter Kusenberg ■

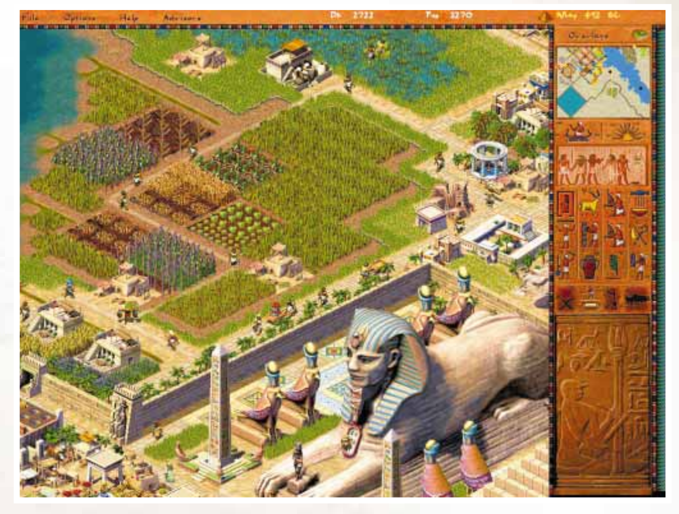


FACTS

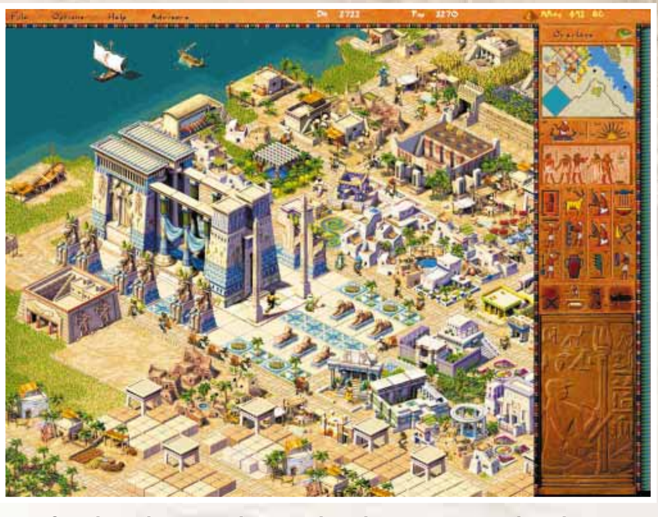
Genre	Rollenspiel
Hersteller	TopWare
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit

Fallout, Fallout 2



Auf den Feldern, die an den Nil angrenzen, züchten die Ägypter Granatäpfel, Getreide und Flachs. Das Schilfgras am oberen Bildschirmrand wird zu Papyrus verarbeitet.



Die Außenanlagen der gigantischen Tempel werden mit Statuen, Parks und Brunnen verziert. Dadurch steigt auch der Wohnwert der umliegenden Viertel.

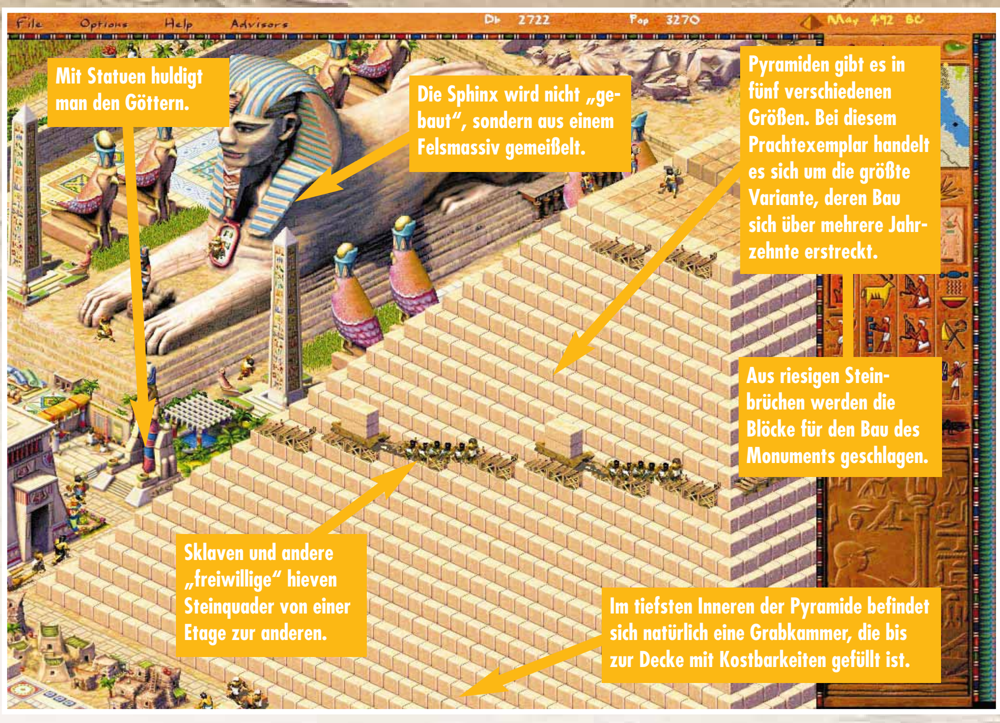
Pharao

Hoch & Heilig

Nach der Fertigstellung von Caesar 3 fand beim Impressions-Team ein regelrechter Volksentscheid statt: Griechen? Japaner? Goten? Chinesen? Kelten? Sumerer? Mazedonier? Welche Epoche sollte in der beliebten Aufbaustrategiespiel-Serie als nächstes im Mittelpunkt stehen? Den Zuschlag erhielt schließlich die geheimnisvolle Welt der Pyramiden und Pharaonen. PC Games schildert Ihnen die Eindrücke von der neuesten Pharao-Beta-Version.

Es hat mehr Gebäude und Waren, ein komplexeres Wirtschaftssystem, eine bessere Oberfläche, sieht dem Vorgänger aber ansonsten verdächtig ähnlich und spielt sich auch fast genauso: *Pharao* ist die ägyptische *Caesar 3*-Variante. In Ihrer Eigenschaft als Anwärter auf den ägyptischen Königsthron sollen Sie Siedlungen zu wirtschaftlicher Blüte und militärischer Stärke verhelfen. Für Aufbaustrategiespieler bricht damit eine ganz neue Ära an: Das alte Ägypten, durch den Disney-Film *Der Prinz von Ägypten* und den *Indiana Jones*-Klon *Die Mumie* ohnehin schwer im Trend, erblüht vor Ihren Augen in bis zu 1.024x768 Bildpunkten und 65.000 Farben. Per Tastendruck lassen sich die isometrischen Regionen drehen, wo Träger, Handwerker, Soldaten, Kinder und Händler über die von Ihnen angelegten Straßen und Plätze wuseln. Das Spielprinzip entspricht dem, was man aus *Caesar 3* oder *Anno 1602* gewohnt ist: Mit der Maus werden Baugrundstücke angelegt, die anschließend hoffentlich Bewohner in rauhen Massen anziehen. Wenn sich die neuen Bürger niedergelassen haben und sich wohlfühlen, entstehen aus schlichten, riedgedeckten Holzbaracken und provisorischen Zelten rasch ordentliche Lehmhäuser, in denen wesentlich mehr Personen Platz auf engstem Raum finden. Ziegelmacher fertigen das Baumaterial aus

Stroh und Ton. Luxuriöse Wohnhäuser (deren Bewohner bereit sind wesentlich höhere Steuern zu bezahlen bekommen Sie allerdings erst dann zu sehen, wenn Sie den anspruchsvollen Bürgern Teppiche, Schnitzereien, Töpfereien und andere Luxusgüter zur Verfügung stellen. Die Boten der Basare kümmern sich darum, daß Nahrungsmittel (Bier, Früchte, Fleisch, Gemüse, Reis etc.) gerecht unters Volk gebracht werden – und Impressions hat hoch und heilig versprochen, den Trägern diesmal cleverere Pfadfindertugenden als in *Caesar 3* mit auf den Weg zu geben und sicherzustellen, daß einzelne Stadtviertel nicht einfach „vergessen" werden. Schilfgraspflücker, Papyrusmacher und Gelehrte liefern die schriftlichen Unterlagen, mit denen Sie den Nachwuchs in Schulen und Büchereien zu kultivierten Bürgern heranbilden. Zudem wollen die Bürger standesgemäß von Jongleuren, Tänzerinnen und Theaterbühnen unterhalten werden; auch Festivals halten das Volk bei Laune und heben die Arbeitsmoral. Brände und Unruhen bekämpfen Sie mit Polizeistationen und Feuerwehren.



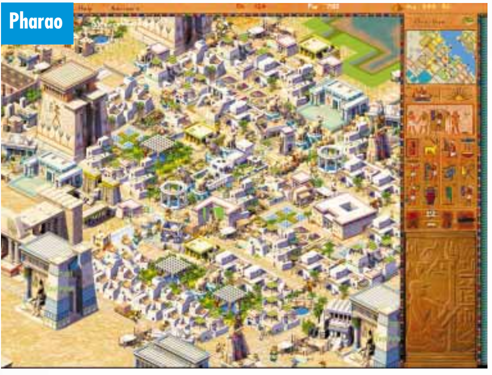
Wann kommt die Flut?

Dreimal so viele Gottheiten wie in *Caesar 3* (nämlich insgesamt 15) wollen zufriedengestellt werden. Zu deren Lobpreis baut man Tempel, Schreine, Paläste, Statuen, Altäre und natürlich Pyramiden. Unter den Göttern herrschen mehr Eifersüchteleien als in einer durchschnittlichen Vorabend-Seifenoper: Wehe dem Stadthalter, der einen Gott (Osiris, Ra, Anubuis, Isis, Horus etc.) allzu sehr bevorzugt – sofort reagieren seine vernachlässigten Kollegen angesäuert und lassen zum Beispiel die Ernte ausfallen oder schicken Barbaren vorbei. Allen Pharao-Szenarien gemeinsam: das Angrenzen an den Nil. An dessen fruchtbaren Ufern entstehen Plantagen, auf denen Granatäpfel, Kichererbsen, Flachs, Weizen, Leinen und Gerste gedeihen. Nach der alljährlichen Ernte läßt die Fruchtbarkeit des Bodens allerdings stark nach. Dankenswerterweise tritt der Fluß in der Regenzeit über die Ufer und überzieht die Küste mit wertvollem Schlamm. Daher spielen auch die Jahreszeiten eine so entscheidende Rolle, die vom Spiel genauestens simuliert werden. Eine ausgeklügelte Lagerhaltung ist das A und O jeder funktionierenden Stadt, damit Ihnen bei Mißernten und nicht rechtzeitig eingebrachten Ernten nicht ganze Straßenzüge unter den Händen wegsterben. Nachdem es sich bei der jährlichen Flut um eine kaum zu kalkulierende „Bedrohung" handelt, die ganze Landstriche unter Wasser setzt, ergänzen Straußenjäger und Rinderfarmen den Speisezettel des Volkes. Findige Architekten verlegen einige Farmen ins Innere des Landes: Anstelle römischer Aquädukte durchziehen diesmal provisorische Bewässerungsgräben das Land, in denen das kostbare Nilwasser zu den sonnenverwöhnten Stauden gelangt.

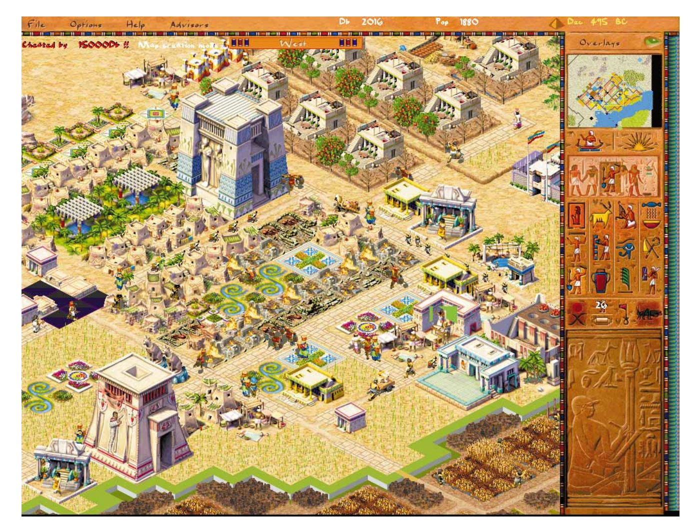
Der letzte Schrei(n)

In der Kampagne genügt es nicht allein, das vorgegebene Ziel (bestimmte Einwohnerzahl erreichen, einen hohen Bildungsgrad gewährleisten, ein Monument errichten etc.) zu erfüllen: Ein Szenario können Sie nur beenden, wenn Sie dafür Sorge tragen, daß gegen Missionsende eine ordentliche Gruft zur Verfügung steht. Grund: Jedes Szenario stellt einen Lebenslauf dar; in der nächsten Mission übernimmt man dann die Rolle des Nachfolgers. Also müssen Sie dafür sorgen, daß rechtzeitig die nötigen Materialien für den Bau der letzten Ruhestätte zur Verfügung stehen; Einbalsamierer kümmern sich dann in Leichenhallen um die fachmännische Konservierung des gekrönten Hauptes. Der Höhepunkt in der Karriere jedes *Pharao*-Spielers: die Konstruktion einer wahrhaftigen Pyramide. Problem Nummer 1: Sie brauchen dafür unglaublich viele Arbeitskräfte. Problem Nummer 2: Riesige Mengen an Steinquadern müssen aus den Felsen geschlagen und zu den Baustellen transportiert werden. Zimmerleute konstruieren abenteuerliche Holzrampen und –gerüste, mit denen nach der Fertigstellung des Fundaments die Schichten aufeinandergetürmt werden können. Der Spieler darf live mitverfolgen, wie die Pyramide Lage für Lage in die Höhe wächst und wie die Sphinx aus dem Gestein gemeißelt wird. Zu Ihrer Beruhigung: Um eine Pyramide bauen zu dürfen, müssen Sie keineswegs bis zum Ende der Kampagne warten. Die gigantischen Bauwerke werden bereits in der ersten von drei Kampagnen hochgezogen – schließlich sind die Heiligtümer damals bereits im Alten Reich (2620-2100 v. Chr.) entstanden, das den zeitlichen Rahmen für den Auftakt der *Pharao*-Kampagne bildet. Weil zu einer soliden Pyramide auch ordentlicher Grabschmuck gehört, liefern Edelstein-, Kupfer- und Goldminen die Rohstoffe für Juwe-

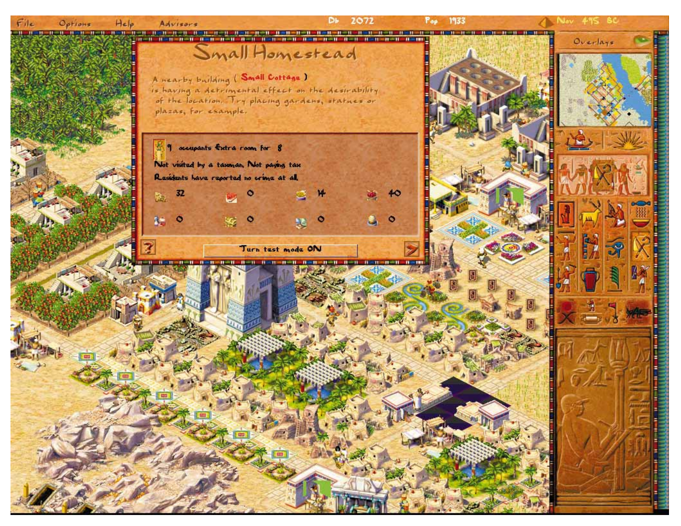




Nach der äußerst positiven Resonanz auf die Caesar-3-Benutzeroberfläche hat Impressions nur minimale Veränderungen am Look des Nachfolgers vorgenommen. Die Symbole für die Gebäudetypen sind beispielsweise nahezu identisch angeordnet.



Feuer und Flamme: Bricht ein Brand in den Wohnvierteln aus, haben die Feuerwehrleute alle Wassereimer voll zu tun, um ein Übergreifen der Flammen zu verhindern.

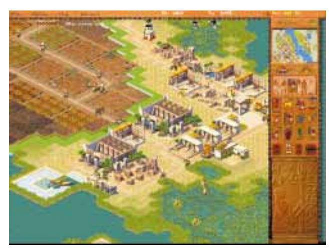


Ein Rechtsklick auf Gebäude genügt, um solche Info-Fenster einzublenden. Dort erfahren Sie auch, welche Güter für ein „Update" des Bauwerks erforderlich sind.

liere und Goldschmiede, die daraus wertvolles Geschmeide fertigen. Die Kostbarkeiten können Sie natürlich auch an durchreisende Händler verscherbeln oder Ihrer eigenen Bevölkerung zum Kauf anbieten.

Alte Bekannte

Impressions (*Lords of Magic, Lords of the Realm 2*) macht keinen Hehl daraus, daß *Pharao* auf dem recycelten Programmcode von *Caesar 3* basiert – was der Kenner dem Spiel auch auf den ersten Blick ansieht. Selbst die Steuerung und die Menüs wurden bis auf die Schriftart fast 1:1 übernommen. Stattdessen haben sich die Entwickler verstärkt auf das Missionsdesign konzentriert, denn genau das war der schwächste Punkt



Nach dem Einbringen der alljährlichen Ernte können Sie nur darauf hoffen, daß der unberechenbare Nil fruchtbaren Schlamm anschwemmt.



Typisch Impressions: Detailverliebt gerenderte Sequenzen illustrieren den Bau von Tempeln und andere markante Ereignisse.

in einer ansonsten ungemein prächtigen Römersimulation. Die Kampagne wurde nämlich viel zu schnell viel zu schwer; obendrein gab es nur einen Standardschwierigkeitsgrad, der Einsteiger an den Rande des Nervenzusammenbruchs brachte. Als erste Maßnahme zur „Entschärfung" haben die Entwickler dem Spiel mehrere Schwierigkeitsstufen verpaßt, mit denen die Ansprüche des Volkes und die Masse an Gegnern gedrosselt werden. Weil Impressions aus dem Aufbau- kein Echtzeitstrategiespiel machen wollte und erst recht kein zweites *Age of Empires* im Sinn hatte, wurde der schlichte Kampfmodus beibehalten – schließlich ist man ohnehin 99 % Prozent der Spielzeit mit dem Bauen beschäftigt. Anstatt einzelne Soldaten und Bogenschützen zu markieren und über den Wüstensand zu scheuchen, klickt man einfach die Fahne der entsprechenden Truppe an und kommandiert auf diese Weise gleich einen ganzen Truppenverband. Römer, Lybier, Nubier und Hurriter zählen zu den insgesamt zwölf Feinden, die von Land- oder Seeseite anrücken. Damit Sie sich gegen die Angreifer zur Wehr setzen können, stellen die Werften mittlerweile auch Kriegsschiffe her. Steinmauern und Türme wehren erste Attacken ab, den Rest erledigen Ihre Speerwerfer, Fußtruppen und Streitwagen. Die Waffen stammen aus den Schmieden, die das aus den Bergen gewonnene Eisenerz verarbeiten. Mindestens genauso gefährlich wie herumstreunende Gegner wäre eine grassierende Malaria-Epidemie, übertragen von den Fliegen, die in Schwärmen an Gewässern auftreten. Glücklich kann sich schätzen, wer für solche Notfälle vogesorgt und einige Heilkundige eingestellt hat.

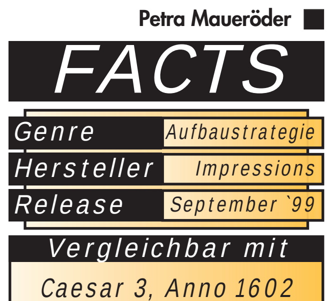
Da braut sich was zusammen

Die Vorgänge in den Handwerksbetrieben und auf den Feldern sind unglaublich detailliert animiert; in den meisten Fällen können Sie auf den ersten Blick erkennen, welche Waren sich im Lagerhaus stapeln, was da auf den Schubkarren durch die Gegend geschoben wird und welches Reifestadium das Getreide auf dem Acker erreicht hat. Wer's ganz genau wissen will, klickt mit der rechten Maustaste auf Figuren und Gebäude und bekommt in aufpoppenden Fenstern präzise Infos. Hier stellen Sie auch ein, welche Waren Sie zu welchem Preis an vorbeireisende Händler verschachern wollen. Und natürlich auch, was Sie im Gegenzug einkaufen möchten, um Ihr Volk ausreichend versorgen zu können. Das Spieldesign ist so ausgelegt, daß Sie sich nicht um Details wie das Zuweisen von Arbeitern zu einzelnen Betrieben (Webereien, Werkstätten, Brauereien etc.) kümmern müssen. Profis, die sich nur mit einer absolut perfekten Stadt zufrieden geben, können dies aber selbstverständlich tun. Eine ganze Schar von Beratern berichtet Ihnen, wie es um die medizinische Versorgung, die Bildung oder die Arbeit in Ihrem Land bestellt ist; anschauliche Diagramme erläutern unter anderem das Bevölkerungswachstum und informieren über die aktuelle Laune der Gottheiten. Außerdem geben Sie Ihnen Tips, wie sie etwaige Probleme rasch in den Griff kriegen.

Was – wieder kein Mehrspielermodus?!

Pharao macht Kinder froh und Erwachsene ebenso: Weil es viele Aufbaustrategie-Fans gibt, die einfach nur in aller Ruhe besonders schöne, besonders große oder besonders ausgefallene Städte planen wollen, haben die Spieldesigner ein „City Construction Kit" eingebaut, das aus *Pharao* ein *„SimCity 3000* im alten Ägypten" macht. Hier müssen Sie sich an keine Missionsziele halten, da gibt es keine böswilligen Nachbarn, und auch die Götter sind Ihnen wohlgesonnen. Sämtliche Karten von gelösten Kampagnen-Missionen dürfen eingeladen und bebaut werden. Per Karteneditor kreieren Sie außerdem im Handumdrehen eigene Karten und Szenarien. Komplettiert wird die spannende Zeitreise mit passender Musik und schmucken Zwischensequenzen. Kleiner Wermutstropfen: Wie seine römischen Verwandten ist auch *Pharao* wieder ein reines Solo-Spiel – weder Modem noch Netzwerk oder Internet werden unterstützt.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Impressions
Release	September `99

Vergleichbar mit

Caesar 3, Anno 1602

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt die meisten Referenzspiele in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

SPECS & TECS-KASTEN

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix-6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD-K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
–

RANKING-KASTEN

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Genre

Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%
Spiel	XXXXXXX
Handbuch	XXXXXXX
Hersteller	XXXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

Das Team:



Thomas Borovskis
Chefredakteur
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
Civilization: Call to Power, Heroes-of-Might-&-Magic-Serie, Alpha Centauri, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Pro-Pinball-Serie, Half-Life (dt.)



Petra Maueröder
Stellvertretende Chefredakteurin
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
Anno 1602, Anstoß 2, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Die Siedler 2, Dungeon Keeper, Rollercoaster Tycoon, SimCity-Serie, StarCraft, WarCraft 2



Harald Wagner
Redakteur
Im Team seit: 1992

Lieblingsspiele:
System Shock, Battlezone, Commandos, Superbike World Championship, Wargasm, X–Beyond the Frontier, Daggerfall



Peter Kusenberg
Redakteur
Im Team seit: 1998

Lieblingsspiele:
Half-Life (dt.), Dark Project: Der Meisterdieb, Commandos, Requiem, Quake 3 Arena, Anno 1602, Heretic 2, Dungeon Keeper 2, Unreal Tournament



Andreas Sauerland
Redakteur
Im Team seit: 1998

Lieblingsspiele:
Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Dungeon Keeper, Requiem, Unreal Tournament



Florian Stangl
Korrespondent USA
Im Team seit: 1997

Lieblingsspiele:
NHL 99, Need For Speed 3, Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Quake 3 Arena, Starsiege Tribes

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardwareunabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was Wertungsabstriche zur Folge hat. Ansonsten finden Sie im Testcenter konkrete Angaben, ob das besprochene Spiel auf Ihrem PC vernünftig läuft oder nicht.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt

Außergewöhnliche Spiele würdigen wir mit einer seltenen und daher begehrten Auszeichnung, dem PC-Games-Award.



Er ist an keine bestimmte Prozentwertung gekoppelt und kennzeichnet innovative Spielideen oder bahnbrechende Technologien.

TESTCENTER

Tuning

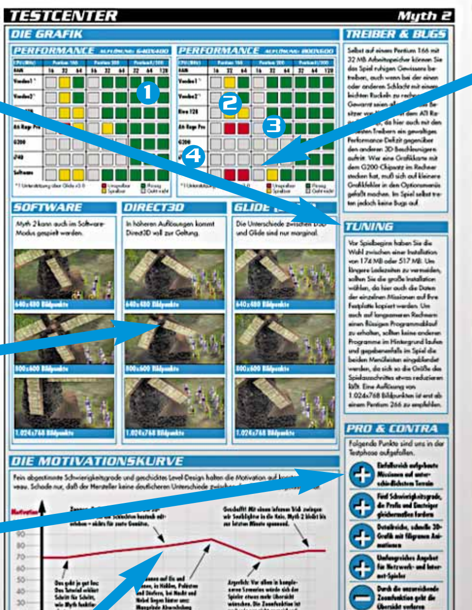
In den beiden Kästen „Tuning" und „Treiber & Bugs" erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen

In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.



Performance

Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Alle Tests werden in der höchsten Detailstufe des geprüften Spiels durchgeführt.

- Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird nicht unterstützt



Unser Testlabor: Hier werden alle Spiele getestet.

1 **Auflösung**
Bildauflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

2 **CPU**
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

3 **RAM**
Hauptspeicher

4 **3D-Karten**
Die 3D-Karte Ihres PCs

Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die verwendeten 3D-Chipsätze

Riva TNT:
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

Riva 128:
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo:
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo2:
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2

G200:
Matrox Millenium G200

I740:
Intel 740

ATI Rage Pro:
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Bei der Riva TNT, G200 und I740 sind AGP-Versionen der Grafikkarten im Einsatz.



Jürgen Melzer
Redaktion Cover-CD-ROM
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: FIFA 99, Jagged Alliance 2, SimCity 3000, Caesar, 3D-Shooter von id Software über das Internet, Unreal Tournament



Florian Weidhase
Leitung Tips & Tricks
Im Team seit: 1996
Lieblingsspiele: Jagged Alliance 2, Anno 1602, Half-Life (dt.), Quake 3 Arena, Shadowman, X–Beyond the Frontier, Command-&-Conquer-Serie



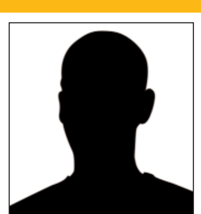
Marcus Esposito
Assistenz Redaktion, Testlabor
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Need for Speed 4, Jagged Alliance 2, StarCraft, Unreal Tournament



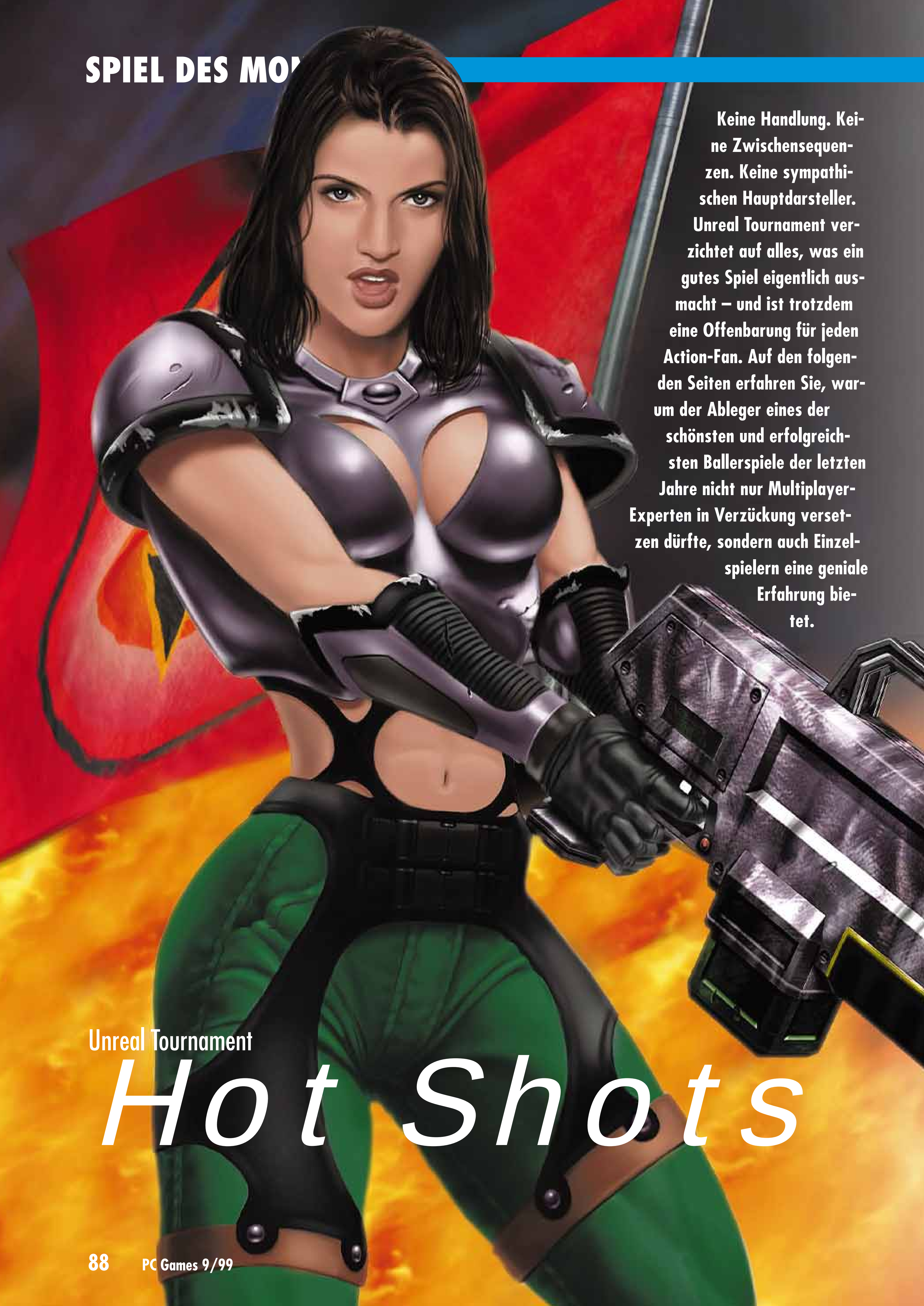
Thilo Bayer
Leitung Hardware
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: Master of Magic, Quake 3 Arena, NHL 99, Unreal Tournament, Half-Life (dt.), Heroes-of-Might-&-Magic-Serie



Bernd Holtmann
Assistenz Hardware
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Grim Fandango, Quake 3 Arena



Rainer Rosshirt
Leserbriefe, Online-Redaktion
Im Team seit: 4000 v. Chr.
Lieblingsspiele: Age Of Empires, WarCraft 2, Diablo, Command & Conquer Gold, Quake 3 Arena, Hallenhalma

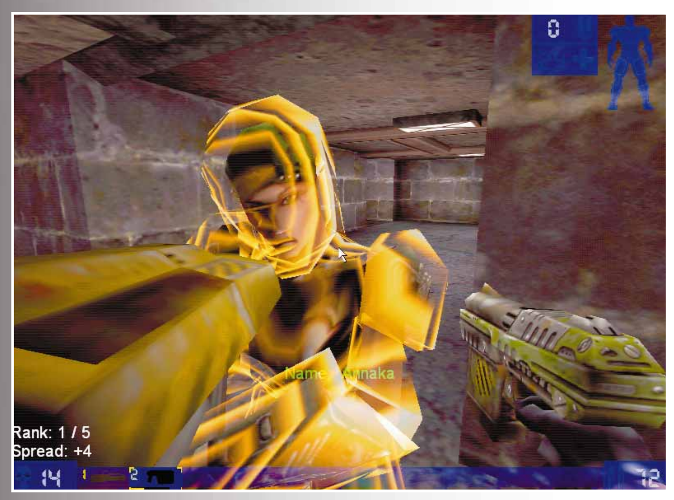


Unreal Tournament

Hot Shots

Keine Handlung. Keine Zwischensequenzen. Keine sympathischen Hauptdarsteller. Unreal Tournament verzichtet auf alles, was ein gutes Spiel eigentlich ausmacht – und ist trotzdem eine Offenbarung für jeden Action-Fan. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, warum der Ableger eines der schönsten und erfolgreichsten Ballerspiele der letzten Jahre nicht nur Multiplayer-Experten in Verzückung versetzen dürfte, sondern auch Einzelspielern eine geniale Erfahrung bietet.





Durch ein besonderes Upgrade wird die Figur für kurze Zeit besonders kampfstark, was sich an der leuchtenden Lichthülle um Gesicht und Körper äußert.



Im Spielmodus „Domination" müssen strategisch geschickt über die Karte verteilte Checkpoints besetzt und mindestens fünf Sekunden gehalten werden.

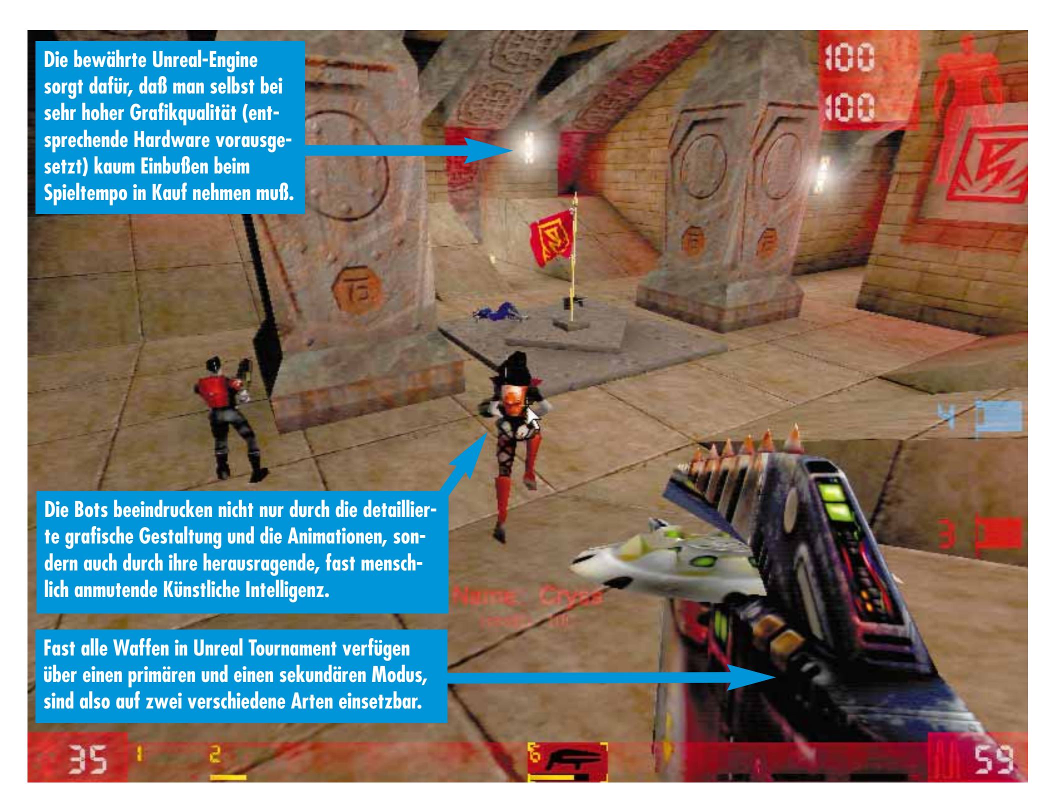
Die Zukunft hält einige äußerst zwiespältige Arten der Freizeitbeschäftigung für uns bereit. Während man sich heutzutage noch mit Sportarten wie Fußball, Handball oder schlimmstenfalls vielleicht Rugby die Zeit vertreibt, wird im Jahre 2341 mit härteren Mitteln vorgegangen. Ähnlich wie bei alten Gladiatorenkämpfen wird dem unterhaltungssüchtigen Publikum eine große Arena präsentiert, die mit Wagenladungen von Waffen, Munition und Rüstungen vollgepackt ist. Hier kann die Meute nun todesmutige Kämpfer beobachten, die sich hemmungslos und mit allen Mitteln bekriegen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines „Sportlers", der in verschiedenen Arenen gegen die gefürchtetsten und gefährlichsten Kämpfer aller Zeiten antreten muß. Ziel der Prügelorgie ist es, durch Siege in fünf unterschiedlichen Spielmodi schließlich zum Unreal Grand Master aufzusteigen. Um seine Karriere in Gang zu bringen, startet man in der Disziplin „Deathmatch". Hier geht es lediglich darum, nach dem Prinzip „Jeder gegen jeden" sämtliche Konkurrenten schnell und effektiv zu beseitigen. Hat man einen Gegner ausgeschaltet, erhält man hierfür einen Punkt („frag" genannt). Wer zuerst eine vorher festgelegte Anzahl von frags vermelden kann, gewinnt die Runde. Insgesamt verfügt *Unreal Tournament* über fünf unterschiedliche Spielmodi, die jedoch der Reihe nach freigeschaltet werden. Erst nachdem man einige Runden Deathmatch unbeschadet überstanden hat, gelangt man Schritt für Schritt in die anderen Disziplinen. Die Besonderheit: In einigen Fällen spielt man nicht nur gegen computergesteuerte Gegner, sondern auch als Anführer eines Teams an deren Seite. Die als „Bots" bezeichneten Roboterkollegen dürften *Unreal*-Experten schon bestens bekannt sein. In der Ur-Version des Shooters hatte man die Möglichkeit, sogenannte Botmatches auszufechten, also Duelle mit einem oder mehreren vom Rechner gelenkten Feinden. Diese Möglichkeit haben damals allerdings recht wenige Spieler genutzt – nicht zuletzt die relativ schwache Künstliche Intelligenz der Gegner ließ das Ganze schnell langweilig werden. Ein Großteil der Entwicklungszeit von *Unreal Tournament* wurde deshalb in die Programmierung einer neuen KI investiert. Das Ergebnis ist tatsächlich äußerst beeindruckend: Die Bots legen im Kampf ein Verhalten an den Tag, das dem eines Spielers aus Fleisch und Blut fast schon beängstigend nahe kommt.

Intelligenz-Bestien

Dies deutet sich bereits bei den vergleichsweise simpel verlaufenden Deathmatches an: Die attackieren-

DAS INTERFACE





Die bewährte Unreal-Engine sorgt dafür, daß man selbst bei sehr hoher Grafikqualität (entsprechende Hardware vorausgesetzt) kaum Einbußen beim Spieltempo in Kauf nehmen muß.

Die Bots beeindrucken nicht nur durch die detaillierte grafische Gestaltung und die Animationen, sondern auch durch ihre herausragende, fast menschlich anmutende Künstliche Intelligenz.

Fast alle Waffen in Unreal Tournament verfügen über einen primären und einen sekundären Modus, sind also auf zwei verschiedene Arten einsetzbar.

den Bots sind nicht nur sehr schnell und treffsicher, sondern suchen sich auch bevorzugt die Waffen aus, die in der jeweiligen Situation am günstigsten sind. Typische Anfängerfehler wie die Anwendung eines Raketenwerfers in engen Räumen passieren den Computer-Kollegen jedenfalls äußerst selten. Die Bots verfolgen einen nicht nur über Treppen und durch verwinkelte Gänge, sondern wissen auch, wie man Aufzüge bedient und zu seinem Vorteil nutzt. Werden sie attackiert und „merken", daß sie im Kampf unterliegen, treten sie die Flucht an und suchen entweder nach einem in der Nähe liegenden Healthpack oder gehen gekonnt zwischen herumstehenden Kisten in Deckung. Trotz der beeindruckenden Intelligenz sind sie aber nicht unbesiegbar: Anfänger können in speziellen Menüs nicht nur zwischen acht verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen, sondern auch einzelne Verhaltensweisen der Bots justieren. Man kann beispielsweise bestimmen, ob die Gegner eine Lieblingswaffe haben, nach der sie in den Arenen bevorzugt suchen, oder ab welchem Verletzungsgrad sie verängstigt die Flucht antreten sollen. Auch das Tempo, in dem das gesamte Spiel abläuft, ist in drei Stufen regelbar. Während der normale Modus noch recht gemächlich beginnt, ist „Hardcore" der Geschwindigkeit eines handelsüblichen 3D-Shooters angepaßt. „Turbo" schließlich ist eher für Experten gedacht und für den Durchschnittsspieler fast schon unmenschlich schnell. Mit den entsprechenden Einstellungen brauchen also auch Anfänger keine Angst haben, von den Intelligenzbestien überrollt zu werden. Nach den ersten Deatmatch-Partien ist man dann gut gerüstet für die Disziplin, in der die Bots zum ersten Mal ihre ganze KI-Pracht entfalten können: In „Domination" werden die Teilnehmer in zwei Gruppen aufgeteilt und müssen strategisch über die ganze Karte verteilte Punkte besetzen. Gelingt es einer Gruppe, einen dieser Checkpoints für mindestens fünf Sekunden zu halten, gewinnt man einen Punkt. Auch von den folgenden Modi sind diejenigen am interessantesten, die im Gruppenverband bestritten werden können: In „Capture The Flag" besitzt jedes Team eine Flagge, die vom Gegner gestohlen und zur eigenen Basis gebracht werden muß. Regelrechte kleine Mini-Missionen bekommt man dann in „Assault" präsentiert: Hier geht es darum, innerhalb eines (meist sehr knapp bemessenen Zeitlimits) in die gut bewachte Festung des Feindes einzudringen und bestimmte Schlüsselpunkte zu erreichen oder Gegenstände zu zerstören. Hier ist es auch möglich, während des Gefechts den mechanischen Mitstreitern Order zu erteilen. Auf Befehl halten die Bots Ihnen im Kampf den Rücken frei, greifen an oder kümmern sich selbst um die Erfüllung der Teilziele.

In diesem Menü kann man sich das Aussehen seines Helden ganz nach eigenem Geschmack zusammenstellen.


Die grünen Lichtportale sind Teleporter, die einen blitzschnell an andere Stellen auf der umfangreichen Karte transportieren.

Die Qual der Wahl

Die Kommunikation mit den Mitstreitern läuft normalerweise über ein kurzes Textmenü ab. Man hat aber auch die Möglichkeit, besonders oft benutzte Befehle auf Tastatur-Shortcuts zu legen. Da die Action in *Unreal Tournament* nicht nur


So nah sollte man einem gegnerischen Bot niemals kommen. Hier handelt es sich allerdings um eine Team-Kollegin.

MIT ALLER GEWALT

Keine Frage – *Unreal Tournament* ist sicherlich kein niedliches Knuddelspiel für den 13jährigen Sohn. In den Arenen geht es zeitweise wirklich hart zur Sache, und obwohl die Gewalt comichaft und ironisch-überzogen dargestellt wird, gehört der Shooter definitiv nicht in Kinderhände. Gerade in letzter Zeit haben Vorfälle wie das Drama in Littleton und auch Spiele wie *Kingpin* dazu beigetragen, die Diskussion um Gewalt in Computerspielen wieder neu zu entfachen – und auch *Unreal Tournament* wird wahrscheinlich die Gemüter erhitzen. Wer sich für die Diskussion um Gewalt und PC-Spiele interessiert, dem sei an dieser Stelle übrigens das Feedback zu unserer Leserumfrage (Seite 140) ans Herz gelegt, das sich dem Thema ausführlicher widmet.







DIE WAHL DER WAFFEN

Einer der Nachteile, den viele *Unreal*-Spieler beim Original bemängelten, war die spärliche Waffenauswahl. Mit *Unreal Tournament* hat sich dies geändert: Von den insgesamt zwölf verschiedenen Waffen sind nur einige aus *Unreal* bekannt – und selbst diese wurden modifiziert und verbessert. Einige der interessantesten Handwerkszeuge eines *Tournament*-Kämpfers stellen wir Ihnen im folgenden vor.

Redeemer

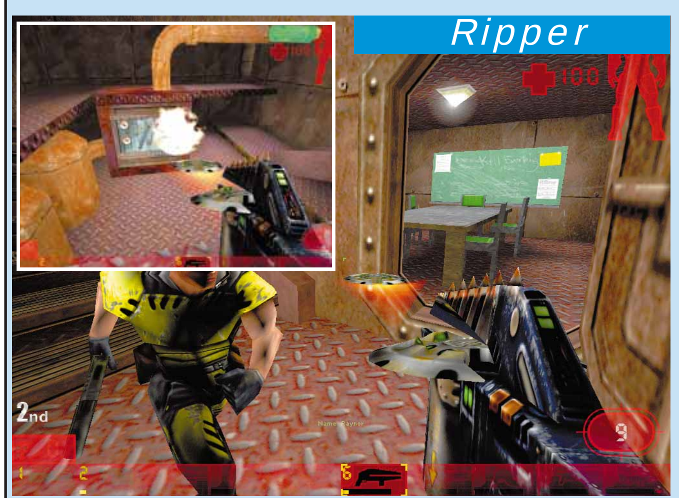
Die vielleicht mächtigste Waffe ist auch gleichzeitig diejenige, die mit der größten Vorsicht zu genießen ist: Der Redeemer feuert eine ungemein zerstörerische Mini-Bombe ab, die man auf Wunsch auch nach Abschuß selbst steuern kann.

Bio-Rifle



Neongrün und gesundheitsschädlich: Die Bio-Rifle verschießt leuchtende Klumpen radioaktiven Materials, das dem Feind nicht nur beim Treffer Schaden zufügt. Da das Zeug eine Weile an den Wänden klebt, bleibt seine tödliche Wirkung noch länger erhalten.

Ripper



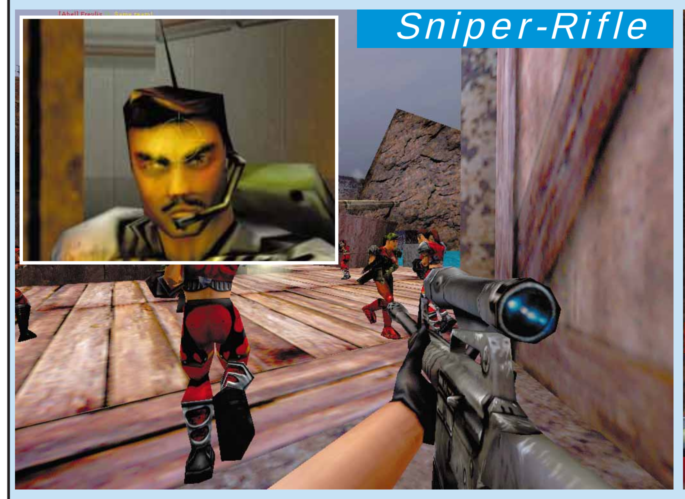
Der Ripper ist in ähnlicher Form schon aus Unreal bekannt, wurde aber deutlich verbessert. Er feuert rasiermesserscharfe, runde Sägeblätter ab, die zwar nicht sehr zielsicher sind, dafür aber an den Wänden abprallen.

Pulse-Gun



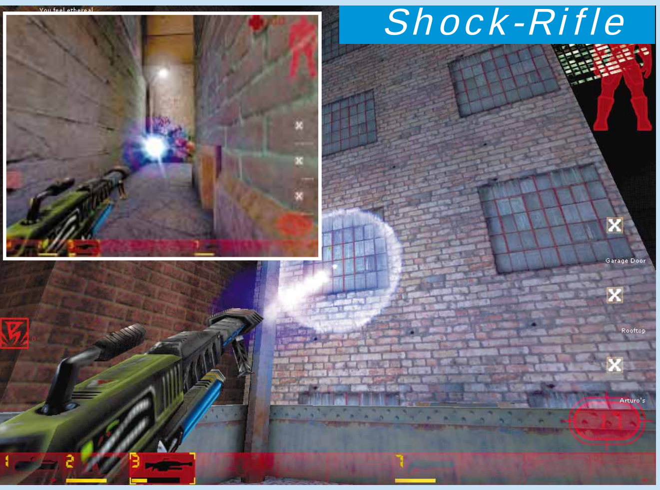
Die Pulse-Gun verschießt leuchtend-grüne kleine Energiepartikel, die zwar nicht ganz so starke Verwüstung verursachen wie die anderen Waffen, dafür aber sehr schnell hintereinander auf den Feind abgefeuert werden können.

Sniper-Rifle



Zu jedem guten Ego-Shooter gehört natürlich eine Sniper-Rifle. Mit diesem treffsicheren Gewehr lassen sich Feinde auch aus sehr großer Entfernung mit wenigen Treffern heranzoomen und effektvoll aus dem Weg räumen.

Shock-Rifle



Ähnlich wie die Pulse-Gun arbeitet auch die Shock-Rifle mit gebündelter Energie, die punktgenau eingesetzt werden kann. Ihre Wirkung ist stärker als die der Pulse-Gun, dafür ist sie allerdings auch etwas langsamer.



DIE SPIELMODI

Unreal Tournament bietet mit seinen verschiedenen Kampfdisziplinen eigentlich fünf Spiele in einem. Mit altbekannten und -bewährten Multiplayer-Klassikern wie „Deathmatch“ oder „Capture The Flag“ und Neuheiten wie dem einfallsreichen und anspruchsvollen „Assault“ werden sowohl Neulinge als auch erfahrene Mehrspieler-Experten gleichermaßen gut bedient. Langfristig interessanter als die typischen Einzelkämpfer-Disziplinen sind ohne Zweifel die „Sportarten“, in denen Teamwork angesagt ist – besonders, wenn man Gruppen von menschlichen Teilnehmern und computergesteuerte Bots miteinander bzw. gegeneinander spielen läßt. Was genau sich hinter den unterschiedlichen Spielmodi von *Unreal Tournament* verbirgt, erfahren Sie hier.

Deathmatch



Im absoluten Klassiker unter den Multiplayer-Duellen geht es eigentlich nur darum, möglichst viele Feinde zu besiegen. Nach dem Prinzip „Jeder gegen jeden“ rasen die Teilnehmer durch die Arenen, sammeln Waffen, Munition, Rüstungen und Spezial-Boni auf und feuern auf alles und jeden, der sich bewegt. Wer zuerst eine vorher festgelegte Anzahl von Abschüssen („frags“) vermelden kann, gewinnt.

Domination



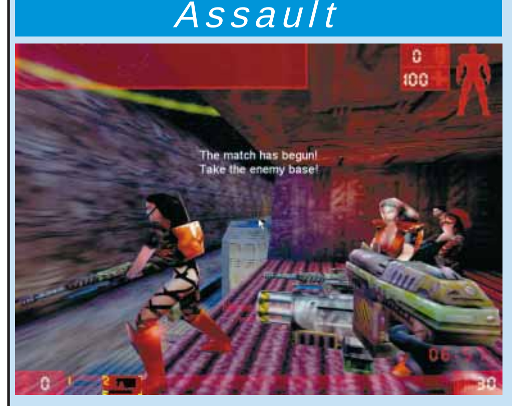
In „Domination“ werden die Teilnehmer in zwei Gruppen aufgeteilt, die nun versuchen müssen, strategisch verteilte Punkte auf der Karte zu besetzen. Schafft es das Mitglied einer Gruppe, einen dieser Checkpoints für länger als fünf Sekunden zu halten, gewinnt das entsprechende Team einen Punkt.

Capture the Flag



In einem weiteren Multiplayer-Evergreen besitzen die beiden Gruppen jeweils eine Flagge, die es gegen das andere Team zu verteidigen gilt. Schafft man es, die Flagge des Gegners aus dessen Basis zu entführen und damit heil zum eigenen Stützpunkt zu gelangen, bekommt man einen Punkt.

Assault



„Assault“ ist die wahrscheinlich komplexeste Spielart, die Unreal Tournament bietet. Hier hat man die Aufgabe, innerhalb eines engen Zeitlimits die gut bewachte Festung des Feindes zu stürmen und dort bestimmte Schlüsselgegenstände zu zerstören. Gelingt einem dies innerhalb der Zeit, wechseln die Rollen – und nun ist man plötzlich selbst in der Rolle des Verteidigers.

Last Man Standing



In „Last Man Standing“ starten die Teilnehmer mit allen Waffen, unbegrenzter Munition und einer bestimmten Anzahl von „Lebenspunkten“. In den Arenen gibt es dann weder Upgrades noch Medipacks. Nach und nach scheiden die Teilnehmer, die ihre Lebenspunkte aufgebraucht haben, aus – bis sich die beiden letzten Überlebenden das entscheidende Duell liefern.

IM VERGLEICH

- Unreal Tournament
- Unreal
- Half-Life (dt.)
- Requiem
- Aliens vs. Predator

Unreal Tournament mit anderen 3D-Shootern zu vergleichen, ist ausgesprochen schwierig. Zum einen ist hier die Betonung auf das Multiplayerspiel so stark wie bei keinem anderen Genre-Vertreter; der Einzelspielermodus ist (trotz überragend agierender Gegner) fast Nebensache. Wegen der fehlenden Hintergrundgeschichte und des Verzichts auf jegliche Art von Puzzles ist *Unreal Tournament* noch am besten mit *Aliens vs. Predator* zu vergleichen, dem es aber in praktisch jedem Punkt (Grafik, Sound, Gameplay) klar überlegen ist.

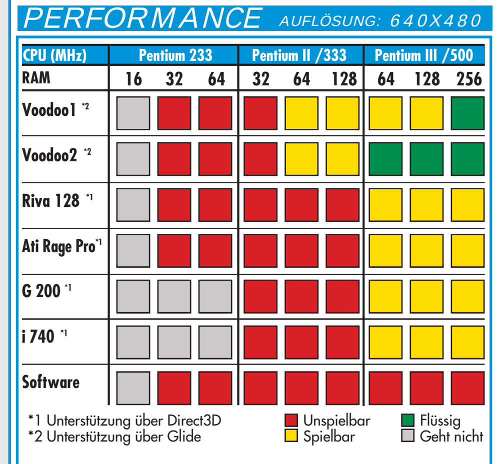
■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

sehr schnell abläuft, sondern auch kaum Platz für Denkpausen läßt, ist diese Taktik für einen sinnvollen Einsatz der Bots absolut unverzichtbar. Ansonsten steuert sich das Spiel wie jeder andere handelsübliche 3D-Shooter auch: Per Maus-Tastatur-Kombination rast man durch die Arenen, blickt sich um und feuert seine Waffen mit den beiden Maustasten ab, da fast jede mit einer Primär- und einer Sekundärfunktion ausgestattet ist. Ein Teil des Equipments dürfte 3D-Experten noch aus *Unreal* bekannt sein – Waffen wie der Ripper, die Pulsegun oder die Shockrifle wurden übernommen und etwas überarbeitet, da die ursprünglichen Versionen für den Action-Overkill des Tournament doch etwas schwach auf der Brust wirkten. Andere sind gänzlich neu, wie beispielsweise der Granatenwerfer oder auch der Redeemer, der eine Art Mini-Nuklearbombe verschießt. Besonders interessant: Wenn das Geschoß den Lauf verläßt, kann man es auf seiner Flugbahn lenken. Das Geschehen wechselt dann kurzzeitig in die Ich-Perspektive der Bombe, die sich dann genau zu ihrem Ziel führen läßt. Der Nachteil hierbei ist allerdings, daß man für kurze Zeit ungeschützt und bewegungslos an dem Ort stehenbleibt, an dem man die Attacke ausgeführt hat – wenige Sekunden, die bei dem hektischen Treiben auf den

TESTCENTER — Unreal Tournament

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

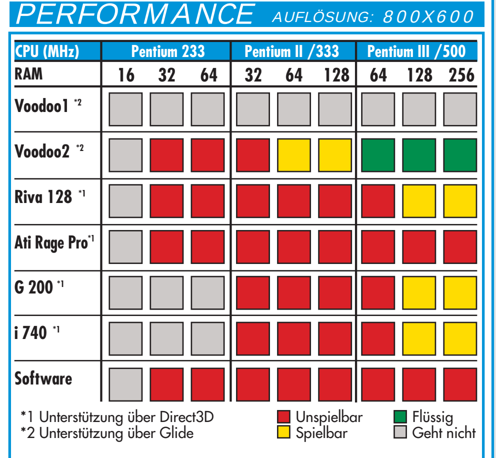


CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II /333			Pentium III /500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
Voodoo2 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 Unterstützung über Glide

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600



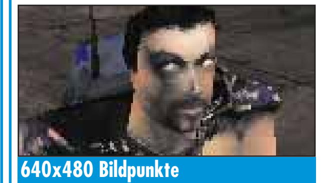
CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II /333			Pentium III /500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *2	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro *1	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
G 200 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
i 740 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Unterstützung über Direct3D
*2 Unterstützung über Glide

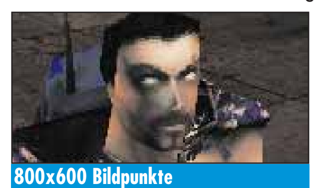
Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Der Softwaremodus bietet Auflösungen bis zu 800x600. Nur die Darstellungsqualität läßt zu wünschen übrig



640x480 Bildpunkte



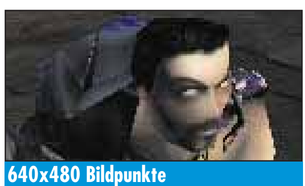
800x600 Bildpunkte



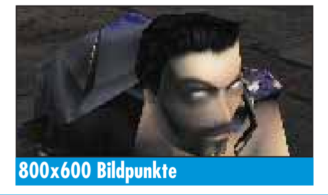
1.024x768 Bildpunkte

GLIDE (3DFX)

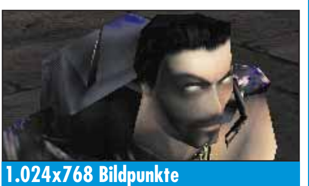
Unter Glide zeigt *Unreal Tournament* so richtig, was in ihm steckt. Selten wurden die Chips von 3dfx so ausgereizt.



640x480 Bildpunkte



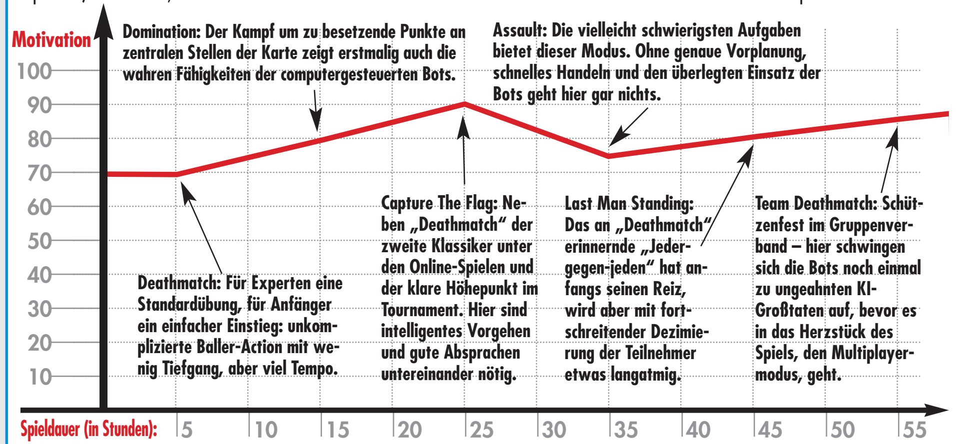
800x600 Bildpunkte



1.024x768 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Da *Unreal Tournament* ein reines Turnierspiel ist und auf lineare Elemente (bis auf die stufenweise Freischaltung der Disziplinen) verzichtet, stellen wir dieses Mal die Motivation anhand der Qualität der verschiedenen Spielmodi dar.



TREIBER & BUGS

Unreal Tournament hat in der uns vorliegenden Version noch einige Schönheitsfehler. Die OpenGL-Schnittstelle funktioniert nicht richtig, und Direct3D ist enttäuschend langsam. Nur die 3dfx-Unterstützung kann voll und ganz überzeugen. Probleme dieser Art hatte schon das ursprüngliche *Unreal*. Während *Unreal* – dank diverser Patches – keine Probleme mehr mit diesen Schnittstellen hat, muß *Unreal Tournament* noch passen.

TUNING

Um *Unreal* in ausreichender Geschwindigkeit spielen zu können, sollten Sie schon 64 MB Arbeitsspeicher in Ihrem PC haben. Ansonsten greift das Spiel sehr häufig auf die Auslagerungsdatei zu, was sich durch starkes Ruckeln bemerkbar macht. Um die ohnehin langen Ladezeiten nicht noch zu verlängern, ist eine Vollinstallation fast schon zwingend erforderlich. Viele der Tunigtips für *Unreal* haben auch bei *Unreal Tournament* ihre Gültigkeit. So kann man dem Spiel auf die Sprünge helfen, indem man in den „Advanced Options" unter „Advanced/Game Engine Settings" den Wert für CacheFileMegs auf einen höheren Wert stellt. Besitzer von Soundkarten mit 3D-Sound sollten bei „Audio" die Option „Use 3D Hardware" einschalten. Auch sollten Sie bei den Einstellungen unter „Rendering" die Werte für 3dfx Glide Support bzw. Direct3D-Support an Ihre Bedürfnisse anpassen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:



Grandiose Grafik- und Lichteffekte durch verbesserte Unreal-Engine



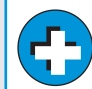
Fünf abwechslungsreiche Spielmodi, darunter Assault und Capture The Flag



Detailliert animierte Bots, die über eine überragende KI verfügen



Eigenschaften, Kampfstärke und Tempo der Bots individuell einstellbar



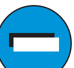
Über 45 unterschiedlich und einfallsreich gestaltete Kampfarenen



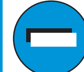
Einfache, einsteigerfreundliche Handhabung im Mehrspielermodus



Rasanter Soundtrack, der die Atmosphäre des Spiels perfekt untermalt



Keine Hintergrundgeschichte und keine Zwischensequenzen



In den späteren Levels steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an



STATEMENT

Anfangs war ich skeptisch. Kann ein Spiel, das sowohl auf eine Hintergrundgeschichte als auch auf Rätsel, Zwischensequenzen und einen „richtigen Helden" verzichtet, überhaupt funktionieren? Aber schon nach den ersten Minuten war klar: Es kann! Besonders löblich ist, daß auch Spieler, die über keine Möglichkeit verfügen, sich im Netzwerk oder im Internet zu tummeln, von *Unreal Tournament* etwas haben. Die KI der computergesteuerten Bots ist über jeden Zweifel erhaben – selbst im einfachsten Modus agieren die künstlichen Kollegen noch so überzeugend, daß man das Gefühl hat, gegen andere Menschen anzutreten. Das Waffenarsenal ist nahezu perfekt ausbalanciert, die Karten sind einfallsreich und originell gestaltet, und das Spieltempo ist schlichtweg atemberaubend. Bei all diesen Vorzügen ist es fast schon überflüssig zu erwähnen, daß *Unreal Tournament* auch noch klasse aussieht. Fazit: ein absoluter Volltreffer! *Unreal Tournament* ist nicht nur für Multiplayer-Fans ein Pflichtkauf; auch der Einzelspielermodus stellt eine einzigartige Erfahrung dar, die man sich nicht entgehen lassen sollte.



Bevor man sich alleine in die feindliche Außenwelt begibt, sollte man seinem Botkollegen über das Textmenü den entsprechenden Befehl zur Verteidigung geben.

Karten aber schnell tödlich enden können. Für Abwechslung ist jedenfalls in jeder Hinsicht gesorgt. Neben dem großen Arsenal an Waffen und den fünf verschiedenen Spielmodi bietet *Unreal Tournament* mehr als fünfzig Karten, in denen man seine Fähigkeiten austesten kann. Ausnahmslos alle sind hervorragend gestaltet, obwohl auch hier einige an alte *Unreal*-Maps erinnern. Während die meisten über ein typisches Science-Fiction-Ambiente verfügen, gibt es auch Arenen, die mittelalterlichen Burgen nachempfunden sind oder die Stimmung alter Schauerromane wiedergeben. Mal spielt das Geschehen über den Dächern einer futuristisch anmutenden Stadt, die direkt aus dem Film *The Matrix* zu stammen scheint. Dann wieder erinnern die Kulissen an dreckige Ghettos in New York. Einer der Höhepunkte ist sicherlich eine Assault-Mission, in der man mit seinem Team über die Wagondächer eines fahrenden Zuges jagt, um im ersten Wagen schließlich in den Kontrollraum einzubrechen.

Schön und schnell

Grafisch ist *Unreal Tournament* absolut brilliant. Noch heute gilt *Unreal*, auf dessen Engine auch *Tournament* aufbaut, als der vielleicht schönste (wenn auch inhaltlich nicht unbedingt einfallsreichste) 3D-Shooter der letzten Jahre. Die optischen Vorzüge des Mutterprogramms macht sich auch die Ballerorgie zunutze: Detaillierte, hochauflösende Texturen, geniale Licht-, Feuer- und Explosionseffekte sowie die atemberaubenden Darstellungen von Wasser und Lava machen das Spiel zu einem der Grafik-Highlights des Jahres. Gleichzeitig begingen die Entwickler nicht den Fehler, ihr gesamtes Special-Effects-Pulver innerhalb der ersten Missionen zu verschießen. Wie schon *Unreal* spart auch *Unreal Tournament* nicht mit optischen Besonderheiten, setzt sie aber nicht übertrieben oft ein. Der Sound dagegen ist nicht ganz so subtil: Rasante Industrialtracks untermalen das Geschehen auf dem Monitor zwar äußerst wirkungsvoll, können nach einer Weile aber durchaus am Nervenkostüm zerren. Ergänzend liefern die Bots noch Kommentare zu den Kämpfen, die ebenfalls nichts für zartbesaitete Gemüter sind. Liebevolle Statements wie „You suck!!" gehören noch zu den gemäßigteren Äußerungen, die man zu hören bekommt.

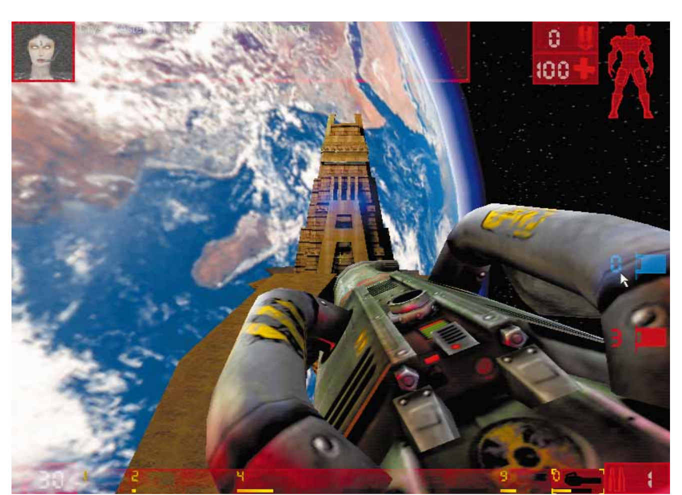
Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Vor einem Jahr konnte *Unreal* Hunderttausende von Action-Fans in seinen Bann ziehen; allerdings nicht auf Dauer, denn trotz sagenhafter Grafik und atmosphärischen Soundtracks behielt im Mehrspielermodus das Konkurrenzprodukt aus dem Hause id die Nase vorn. Trotz *Quake 3 Arena* könnte sich dies bald ändern, denn *Unreal Tournament* ist im wahrsten Sinne des Wortes ein absoluter Knaller. Neben den benutzerfreundlichen Menüs und der herausragenden Grafik haben mich sowohl der Einzel- als auch der Mehrspielermodus mit wunderschönen Karten und einer bemerkenswerten Anzahl an originellen Spielmodi verzückt. Besonders „Capture the Flag" oder „Assault" sind wegen ihrer taktischen Komponente für Fans von Titeln wie *Rainbow Six* gewiß besonders reizvoll. Die Leistung der KI zieht einem dann wahrlich die Hosen aus: Bereits auf der fünften Schwierigkeitsstufe mußte ich mich gehörig zusammenreißen, um den gegnerischen Bots Paroli bieten zu können, die sich meistens weitaus klüger verhalten als Deathmatch-Veteran Sauerland. Wer sich das id-Logo noch nicht hat auftätowieren lassen, der sollte an diesem Unwirklichen Turnier auf jeden Fall teilnehmen.



In den Arenen verteilte Upgrades machen den Spieler stärker, lassen ihn höher springen oder machen ihn unsichtbar.



Eine der Arenen befindet sich auf einem Meteoriten, der zwischen zwei Planeten hin- und herpendelt. Die Gesetze der Schwerkraft gelten hier nur bedingt.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1	
● Direct3D	ModemLink	2	
● 3Dfx Glide	Netzwerk	16	
AGP	Internet	32	
● Cyrix 6x86	Force Feedback		●
● AMD K6-2	Audio		●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 500 MB

EMPFOHLEN
Pentium II /333,128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 800 MB

VERGLEICHBAR MIT
Team Fortress Classic, Quake 3 Arena

RANKING

3D-Action

Grafik	92%
Sound	89%
Steuerung	90 %
Multiplayer	94 %
Spielspaß	**92%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 80,-



Hidden & Dangerous

Rainbow Commando

Eine Gruppe von vier Soldaten, die gleichzeitig zu steuern sind? Theoretische Einsatzplanung und Ausführung in 3D? Kommt Ihnen das bekannt vor? Richtig – Hidden & Dangerous von Take 2 und Illusion Softworks bedient sich kräftig bei Rainbow Six und Co. Doch was auf den ersten Blick als eine platte Kopie erfolgreicher Action-Strategicals erscheinen mag, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als eigenständiges, anspruchsvolles Werk für Taktik-Experten.

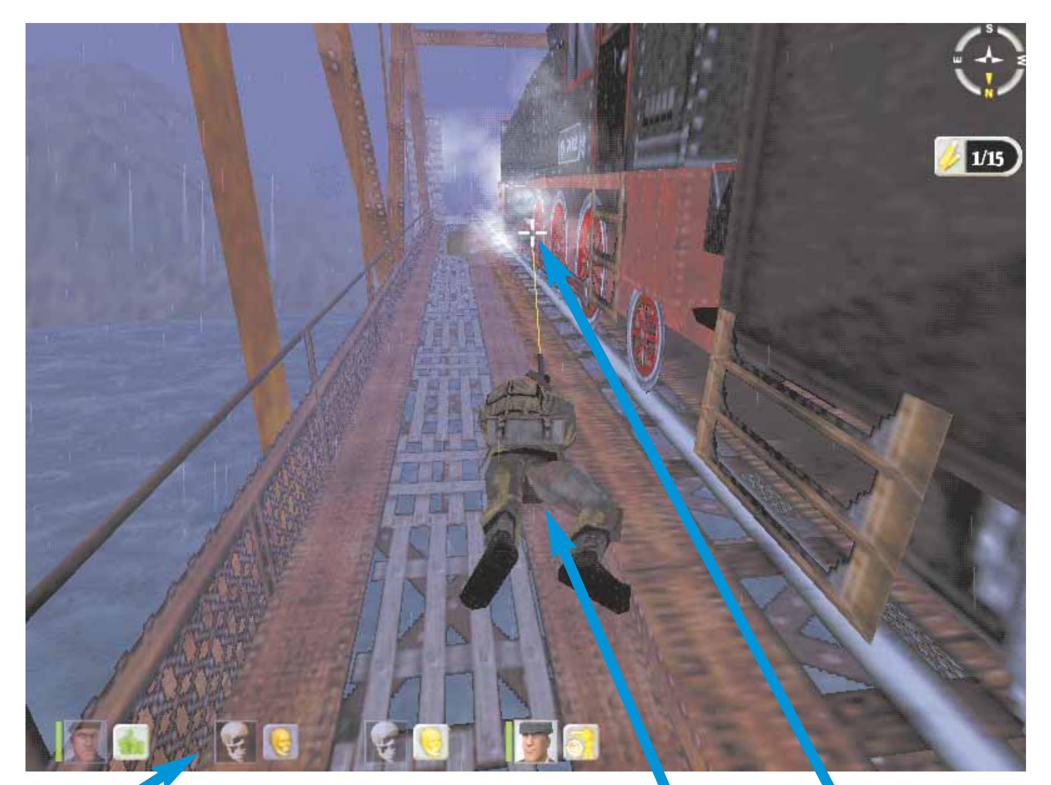
Hidden & Dangerous spielt in der Zeit des Zweiten Weltkriegs und erzählt die Erlebnisse einer Gruppe englischer Soldaten, die sich für eine Reihe halsbrecherischer Sondereinsätze in feindlichem Territorium gemeldet haben. In 23 Einsätzen, die auf sechs Kampagnen aufgeteilt sind, führen Sie ein Team von vier Spezialisten hinter die gegnerischen Linien, um dort Sabotageakte zur Schwächung der Wehrmacht oder Befreiungsaktionen auszuführen. Das Spiel erstreckt sich dabei über die Zeit von 1943 bis zum Ende des Krieges 1945; Einsatzorte sind unter anderem Deutschland, Prag, Italien und die Donauregion. Im Laufe der Kampagne werden Sie sich auf die Suche nach gefangenen Piloten in einem improvisierten Camp machen, Eisenbahn-Waggons und Tanks in die Luft sprengen oder versuchen, in einer fremden, von den Nazis besetzten Stadt unerkannt zum Hafen zu gelangen, um dort ein feindliches Schiff zu stehlen. Daß die Missionen letztendlich in den seltensten Fällen wirklich nach dem ursprünglichen Plan verlaufen, liegt dabei ganz im Sinne des Erfinders.



In dem Camp, aus dem eigentlich Gefangene befreit werden sollten, wartet nur noch ein alter Mann mit einer schlechten Nachricht: Die Gefangenen sind längst verschleppt.

Überraschende Wendungen

Oft genug werden Sie feststellen, daß die Gefangenen, die Sie eigentlich befreien sollten, längst nicht mehr an dem Ort sind, an dem man sie vermutete. An einer Stelle bereitet Sie ein Briefing auf einen außerordentlich komplexen Auftrag vor, nur um im darauffolgenden Moment alles wieder über den Haufen zu werfen: In einem kurzen Film müssen Sie tatenlos zusehen, wie Ihr Flugzeug irgendwo über einer Waldregion abstürzt und die Mitglieder des Teams sich gerade noch per Fallschirm retten können. Nun geht es erst einmal darum, die verstreuten Soldaten wie-



Die untere Leiste gibt die momentanen Aktionen und den Gesundheitszustand der einzelnen Team-Mitglieder an.

Die Soldaten der Alliierten sind hervorragend animiert und haben viele verschiedene Bewegungsmodi. Unter anderem können sie auch kriechen oder sich zur Seite rollen.

Feinde visiert man am besten mit dem Fadenkreuz an. Da die Maussteuerung recht schwammig reagiert, erfordert dies aber einige Übung.

IM VERGLEICH



Spiel
Commandos
Rainbow Six
Hidden & Dangerous
Delta Force
Spec Ops

Von allen im Vergleich aufgeführten Spielen ist *Commandos* sicherlich dasjenige, das *Hidden & Dangerous* am wenigsten ähnelt. Wegen der Thematik und der starken Betonung auf strategische Vorgehensweisen muß sich das Soldaten-Epos den Vergleich mit der Strategie-Referenz aber gefallen lassen. Am ähnlichsten ist Redstorm Entertainments *Rainbow Six*, das in Sachen KI mit den gleichen Problemen zu kämpfen hat wie das Take-Two-Werk, aber deutlich besser und exakter zu steuern ist. Delta Force hat zwar eine ähnliche Spieltiefe zu bieten, leidet aber an der viel zu langsamen Voxel-Engine.

Referenzklasse, Oberklasse, Gehobene Mittelklasse, Mittelklasse, Unterklasse

der zusammenzuführen und sicher durch das unwegsame Gelände zu bringen – in dem es von Nazis natürlich nur so wimmelt. Trotz (oder gerade wegen) dieser Unwägbarkeiten beim praktischen Einsatz ist eine klar durchdachte und planvolle Vorgehensweise für den Erfolg absolut unverzichtbar: Zu Beginn eines jeden Auftrags werden Sie in einem ausführlichen Briefing erst einmal genau über die anstehende Mission, Besonderheiten des Geländes und vermutete feindliche Stützpunkte aufgeklärt. Anschließend greifen Sie dann selbst ins Geschehen ein. Ähnlich wie in *Rainbow Six* stellen Sie Ihr vierköpfiges Team aus einer Gruppe von insgesamt vierzig verschiedenen Soldaten zusammen. Diese verfügen über unterschiedliche Begabungen und Talente, so daß eine ausgewogene Zusammenstellung der Gruppe entscheidend für den Erfolg der Mission ist. Einige Mitstreiter sind besonders geschickt im Nahkampf oder bei verdeckten Ermittlungen. Andere sind außerordentlich belastbar oder im Umgang mit MGs und Sniper-Gewehren treffsicherer als ihre Kollegen. Auch die Wahl der Ausrüstung, die Ihre Helden mit in den Einsatz nehmen sollen, ist von großer Bedeutung. Neben den üblichen Waffen wie Revolvern Maschinenpistolen, Gewehren oder Messern müssen Sie sich entscheiden, ob mitgeführte Ferngläser, Sprengstoff oder sogar ein Fotoapparat Sinn machen. Es ist empfehlenswert, sich für die Zusammenstellung des Equipments genügend Zeit zu nehmen – innerhalb einer Kampagne gibt es keine Möglichkeit mehr, nachzuladen. Was Sie sich zu Beginn aussuchen, muß für die folgenden Missionen ausreichen. Glücklicherweise können diejenigen, die für eine so ausgiebige Vorarbeit keine Geduld haben, dies alles aber auch vom Computer übernehmen lassen. Auf Wunsch stellt Ihnen der Rechner ein fertig ausgerüstetes Team zur Verfügung. Nun endlich geht es in den praktischen Einsatz, der im wesentli-



Dem Briefing kommt in Hidden & Dangerous eine besondere Bedeutung zu. In detaillierten Beschreibungen werden die Gebäude, das Terrain und feindliche Stützpunkte analysiert.



Das Sniper-Gewehr zählt mit Abstand zu den wichtigsten Waffen. Hiermit können Sie auch Feinde ins Visier nehmen, die weit entfernt oder im hügeligen Terrain versteckt sind.



Dieser unterirdische Gang führt geradewegs in ein improvisiertes feindliches Lager. Vorsicht ist angebracht: An jeder Wegbiegung können Deutsche lauern.

TESTCENTER — Hidden & Dangerous

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

Hidden & Dangerous ist definitiv kein Spiel, das man „mal eben" zwischendurch spielen kann. Bis man sich mit der Steuerung und dem Verhalten der Soldaten arrangiert hat, vergehen einige Stunden. Anschließend sorgt der hohe Schwierigkeitsgrad unter Umständen für Frustration.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Missionen): 1, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

Schon die erste Mission ist selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad sehr schwer zu knacken – was allerdings weniger am Leveldesign als an der verbockten Steuerung liegt ...

... an die man sich nach einer Weile aber durchaus gewöhnen kann. Schon die erste Aufträge glänzen mit unerwarteten Handlungswendungen.

Konnte man die ersten Missionen noch im Alleingang lösen, ist man später auf die Hilfe seiner Kollegen angewiesen, die manchmal nicht ganz so zuverlässig reagieren, wie sie sollten.

Die Mission in einer kleinen besetzten Stadt, in der man sich erst einmal Zivilkleidung besorgen muß, gehört zu den Höhepunkten des Spiels.

Interessante Idee: Der Multiplayer-Modus bietet keine Deathmatches, sondern nur kooperatives Spiel, in dem man die Missionen gemeinsam lösen kann.

Kurz vor Schluß steigt der Schwierigkeitsgrad nochmals sprunghaft an – unter ein bis zwei Stunden ist keine der Missionen mehr zu lösen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Abwechslungsreiche Missionen mit überraschenden Wendungen
- \+ Insgesamt 40 Soldaten mit eigenem Persönlichkeitsprofil verfügbar
- \+ Schöne Grafik mit sehenswerten Lichteffekten und Animationen
- \+ Mit 23 Missionen in 6 Kampagnen recht umfangreich ausgefallen
- \+ Variable Lösungswege für die einzelnen Aufträge
- \+ Vorplanung für den Einsatz kann jederzeit umgeändert werden
- – Stellenweise Übersetzungsfehler bei der deutschen Lokalisation
- – In jeder Mission ist nur ein Speicherplatz verfügbar.
- – Künstliche Intelligenz zeigt Schwächen in entscheidenden Situationen
- – Unnötig komplizierte Steuerung, die einem den Einstieg ins Spiel schwermacht



Neben den üblichen Bewegungsmodi wie Laufen oder Springen können die Soldaten auch hocken, kriechen oder klettern – letzteres allerdings mit recht wechselhaftem Erfolg.



In einigen Situationen ist es ratsamer, von der Third-Person- in die Ego-Perspektive zu wechseln. Das Zielen erfordert wegen der schwammigen Steuerung allerdings etwas Übung.

chen auf zwei verschiedene Arten bestritten werden kann. Zum einen können Sie Ihre Einheiten auf einer jederzeit einblendbaren Karte bewegen und Befehle wie Angriff, Stellungswechsel, Bewachung oder Anschleichen erteilen. Da es in vielen Missionen auf exaktes Timing und genaue Koordination der Soldaten ankommt, ermöglicht eine Zeitleiste am unteren Bildrand die zeitliche Abstimmung der Aktionen.

Eine Frage des Timings

Für die meisten Spieler weitaus interessanter dürfte die zweite Methode sein: Hier steuert man einen seiner Helden wahlweise aus der Ego- oder der Third Person-Ansicht direkt durch das 3D-Gelände, ruft seinen Gefolgsleuten Befehle zu und kümmert sich höchstpersönlich um die Eliminierung der Nazi-Schergen. Diese Methode ist schon deswegen praktikabler, da auf der strategischen Karte zwar alle wichtigen Gebäude aufgezeichnet sind, die zahlreichen Gegner logischerweise aber nicht auftauchen. Somit ist hier eigentlich nur eine grobe Planung möglich; verläßt man sich allzusehr auf das kämpferische Talent seiner Kollegen, ist man schnell in eine tödliche Falle gelaufen. Wenn einer der tapferen Soldaten stirbt, ist er für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar. Verliert man also direkt im ersten Level einen seiner besten Schützen, hat man für die verbleibenden Kampagnen denkbar schlechte Karten. Erschwerend kommt hinzu, daß man pro Mission lediglich einen Speicherplatz zur Verfügung hat, so daß man sich schwer überlegen sollte, ob und wann man den Spielstand sichert. Die Künstliche Intelligenz der Kollegen und der Gegner bewegt sich durchgehend auf anständigem Niveau. Gelegentlich zeigen sich aber Schwächen – beispiels-



Die Soldaten nähern sich einer eingestürzten Brücke. Während die Landschaften etwas grob texturiert wirken, können Einzelheiten wie die Rauchschwaden oder die Wasseroberfläche durchaus überzeugen.

weise wenn die eigenen Soldaten Probleme haben, einen Weg zu finden, an Bäumen „hängenbleiben" oder sogar bei gegnerischem Beschuß völlig falsch reagieren und „panisch" ins gegnerische Feuer laufen. Ein weiterer Schwachpunkt ist sicherlich die Steuerung. Jedem Gruppenmitglied steht eine Vielzahl verschiedener Bewegungsmodi zur Verfügung (Gehen, Springen, Kauern, Kriechen, Klettern und sogar Zur-Seite-rollen), die allerdings in Kombination mit den diversen Waffenbefehlen und der Zoomfunktion so ungeschickt über die Tastatur verteilt sind, daß man vor lauter Bedienung schon mal den eigentlichen Einsatz vergessen kann. Visiert man einen Gegner an, so tut man dies mit Hilfe der Maus, die allerdings sehr schwammig reagiert und oft genug das Zielen zu einem Glücksspiel macht. Grafisch ist *Hidden & Dangerous* deutlich über vergleichbaren Spielen wie *Rainbow Six* oder *Delta Force* anzusiedeln. Obwohl das hügelige 3D-Terrain etwas grob und farbarm erscheint, beeindrucken die Lichteffekte um so mehr. Besonders die Explosionen von Tanks, Panzern oder LKWs können sich sehen lassen - aber auch die Wettereffekte wie Regen, Schnee und Nebel unterstreichen die Atmosphäre des Spiels.

Andreas Sauerland ■



Jeder Einsatz ist in mehrere kleine Aufträge unterteilt, die von der Truppe der Reihe nach abgeschlossen werden sollten.



Vor jedem Einsatz wählt man aus vierzig Soldaten sein vierköpfiges Team aus.



Auf der jederzeit abrufbaren Übersichtskarte kann man seine Soldaten planvoll durch das Gelände manövrieren.

STATEMENT

Zugegeben: *Hidden & Dangerous* hat einige Fehler. Neben der schon vom Kollegen Sauerland bemängelten Steuerung waren es vor allem die gelegentlichen KI-Totalaussetzer, die mich mehrmals fast zum Wahnsinn getrieben hätten. Trotzdem hat das „*Commandos* in 3D" unbestreitbare Qualitäten: Das Missionsdesign ist stimmig und immer wieder für Überraschungen gut; Grafik und Animationen sind auf hohem Niveau. *Hidden & Dangerous* ist zweifellos ein gutes Spiel – es eignet sich bloß nicht für jedermann. Strategie-Fans, die vor einer gehörigen Portion Action nicht zurückschrecken und über die erwähnten Mängel hinwegsehen können, können bedenkenlos einen Blick riskieren. Alle anderen sind allerdings bei *Rainbow Six* weiterhin besser aufgehoben.

STATEMENT

Die schlechte Nachricht zuerst: Einsteiger und Gelegenheitsspieler werden an *Hidden & Dangerous* wahrscheinlich keine Freude haben. Abgesehen davon, daß der Schwierigkeitsgrad in sämtlichen Kampagnen ausgesprochen hoch angesetzt ist und die Missionen sehr komplex gestaltet sind, schafft es vor allen Dingen die unnötig komplizierte Steuerung, den Spieler gehörig zu verschrecken. Hat man sich mit diesen Mankos aber erst einmal arrangiert, offenbart sich ein ungeheuer herausforderndes Taktik/Action-Gemisch, das mit komplexen und originellen Missionen sowie einer stimmigen Atmosphäre vor allem Strategie-Experten begeistern dürfte.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 480 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 600 MB

VERGLEICHBAR MIT
Rainbow Six

RANKING

Strategie-Action

Grafik	82%
Sound	80%
Steuerung	71%
Multiplayer	80%
Spielspaß	79%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Take 2
Preis	ca. DM 80,-

Might and Magic 7: For Blood and Honor

Endlosschleife

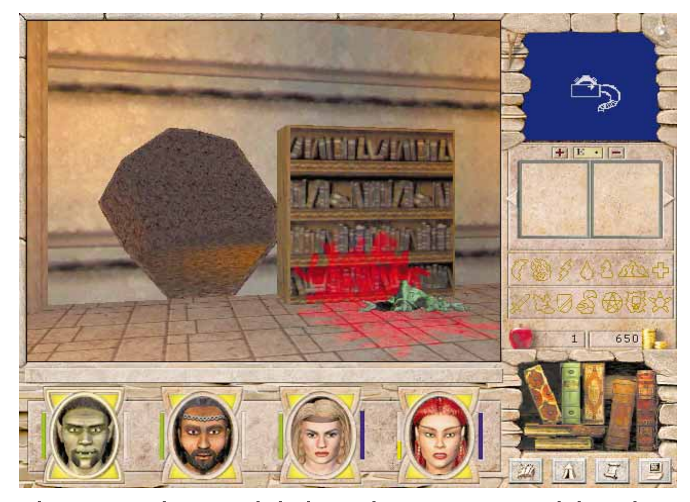
Ähnlich einem Elfenbeinturm scheinen die Herren über Macht und Magie ihr Hauptquartier hermetisch von allen äußeren Einflüssen abgeschottet zu haben. Anders läßt sich schwerlich erklären, daß auch dem jüngsten Glied in New World Computings Spielkette weitgehend keine Innovationen zuteil wurden. Denn durch das RPG-Genre im ganzen weht – Baldur's Gate und Konsorten sei Dank! – ein jugendlicher Wind.

Stillstand ist der Tod. Oder Methode, wie im Fall von *Might and Magic*, das selbst in Auflage 7 noch immer seine traditionellen Eigenheiten feiert, ohne wirkliche Änderungen im Spielfluß zugelassen zu haben. Vor gut einem Jahr erst stieß der letzte Teil der Saga auf viel Gegenliebe, gleichzeitig allerdings auf Kritik wegen der kruden Grafik und der weitläufigen Textwüsten innerhalb der Dialoge. New World versprach umgehend Besserung, und tatsächlich unterstützt der neue Sproß nun die gängigen 3D-Beschleuniger. Was leider nicht allzu viel heißen will, denn trotz sachter optischer Verbesserungen sieht *For Blood and Honor* seinem Vorgänger verdächtig ähnlich. Dasselbe gilt für Klang und Musik: Vieles wurde einfach eins zu eins übernommen. Doch wie angedeutet, *Might and Magic* hat schon immer von anderen Qualitäten gezehrt.

Erzähl mir was

Seine Rahmenhandlung erzählt das Spiel so souverän wie eh und je, allerdings auch strikt nach den alten Klischeeregeln und größtenteils in Textform: Eines scheinbar beliebigen Tages faßt der rauschebärtige Lord Markham den wunderlichen Entschluß, eines seiner Schlösser als Hauptpreis in einem Wettbewerb der heimatlosen Helden auszuschreiben – den die Party Ihres Vertrauens selbstverständlich ohne großes Aufheben gewinnt. Unglücklicherweise stellt sich im trauten Eigenheim heraus, daß der erhoffte Palast einer verfallenen Baracke und das dazugehörige Land einem von Kriegswirren der heftigen Art bedrohten Strich gleicht. Direkt im Anschluß an das politische Chaos von *Heroes of Might and Magic 3* stehen die Zeichen somit erneut auf Schlachtspaß in Erathia, und wie gewohnt trotzen Ihre Mannen der beißenden Kälte einsam und alleine. Im Lauf der nachfolgenden Geschichte, die einmal mehr extrem weit verzweigt ist, müssen Sie sich beizeiten entscheiden, ob Sie den Pfad des Lichtes oder den der Dunkelheit beschreiten möchten. Eine reizvolle Frage, denn abhängig von Ihrer Wahl, gestalten sich die





Achtung, ein Rätsel! Man verschiebe das Regal, um einen Gang zu entdecken. Sehr viel schwieriger werden die Denkaufgaben auch in späteren Spielphasen nicht sein.

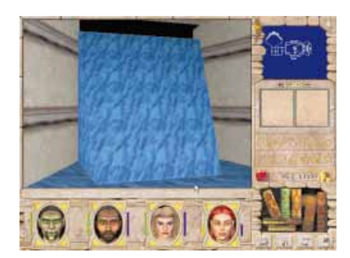


Arcomage ist ein nett umgesetztes Kartenspiel im Stil des realen Magic: The Gathering, welches auf vielen Schulhöfen für angeregte Diskussionen und friedliche Pausen sorgt.

anstehenden Aufträge für die Party völlig anders. Anstatt eine politisch wichtige Figur zu retten, müssen Sie auf der dunklen Seite etwa für deren Liquidierung sorgen. Die Vorzeichen werden jeweils ins genaue Gegenteil gekehrt, womit das erneute Durchspielen mehr an Reiz gewinnt. Was mögliche Aufträge und somit die theoretische Spieldauer anbelangt, dürfte *Might and Magic 7* ohnehin einen erneuten Rekord aufgestellt haben. Allein in den ersten beiden Städten werden Ihnen derart viele Offerten für lustige Abenteuer unterbreitet, daß Sie Wochen im Busch verbringen könnten, ohne dem eigentlichen Plot auch nur ansatzweise nahezukommen. Ob und wie viele der ähnlich aufgebauten Besorgungsaufträge Sie aber erledigen, hängt im Grunde nur vom Faktor Lust ab, denn das Spiel läßt sich ohne allzu häufige Ausflüge in die Botanik ebenso gut bewältigen. Apropos Bewältigung: Gekämpft wird in jedem Dungeon, auf jedem Hügel; wirkliche Rätsel dagegen sind äußerst spärlich gesät.

Würfelspiele

Ein zarter Unterschied zwischen *For Blood and Honor* und dem letztjährigen Titel fällt während der Charakterbildung ins Auge. Endlich stehen wieder Zwerge, Goblins und Elfen zur Kombination mit den üblichen Klassen vom Mönch bis zum Ranger und Ritter zur Verfügung. Wir erinnern uns: In Teil 6 durfte die Party einzig von Menschen bevölkert werden. In einem Anfall von Tatendrang ersetzte das Team von New World ferner die häßlichen Paßfotos von ´98 durch gemalte Porträts im alten Stil: Löblich! Gleichsam als Ausgleich in die falsche Richtung hat allerdings die Verworrenheit des Talentsystems weiter zugenommen. Nicht alle Fähigkeiten können von sämtlichen Klassen bis zur Vollendung erlernt werden; der neue Rang des Großmeisters etwa bleibt grundsätzlich den von Natur aus schon begabten Gestalten vorbehalten. Entsprechend muß früh darauf geachtet werden, welche Ausbildung sich für welchen Recken überhaupt lohnt, auf welche Attribute die Helden speziali-



Welch ein hübscher Wasserfall! Man beachte die tollen 3dfx-Transparenzeffekte…



Sämtliche Dialoge werden wie hier in tristen Buchstabenkolonnen dargestellt.

DES ALTEN NEUE KLEIDER

Darf man einem Spiel anlasten, daß es ohne Innovationen auskommen möchte, dafür aber alte Tugenden zelebriert? Letzten Endes müssen Sie diese Entscheidung für sich alleine treffen. *Might and Magic 7* (rechts) jedenfalls spielt sich exakt wie sein Vorgänger *Might and Magic 6* (links).



Nur Menschen fanden letztes Jahr im Kreis der Might-and-Magic-Helden Zuflucht.

Die grafischen Unterschiede zwischen Teil 6 und 7 halten sich trotz der heutigen 3D-Beschleunigung arg in Grenzen.



Heuer dürfen auch Elfen, Goblins und Zwerge wieder mit in die Schlacht ziehen.

Fällt Ihnen vielleicht ein grafischer Qualitätsunterschied von wirklicher Bedeutung auf? Die Monster wirken beispielsweise noch genauso pixelig.

TESTCENTER — Might and Magic 7

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Rendition	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

ROLLENSPIELE IM VERGLEICH

	Might and Magic 7	Rückkehr nach Krondor	Baldur's Gate	Lands of Lore 3
Auflösung				
640x480	Ja	Ja	Ja	Ja
800x600	Nein	Nein	Nein	Nein
Farbtiefe				
16 Bit	Ja	Ja	Ja	Ja
24 Bit	Nein	Nein	Ja	Nein
3D-Unterstützung				
Direct 3D	Ja	Ja	Nein	Ja
3dfx Glide	Ja	Nein	Nein	Ja
Kampfsystem	Runden/Echtzeit	Runden	Echtzeit	Echtzeit
Spielzeit	Über 100 Stunden	Unter 50 Stunden	Über 100 Stunden	Unter 50 Stunden
Speichern/Laden	Immer	Nicht im Kampf	Immer	Immer
Charaktere	Freie Gestaltung	Wenig Freiraum	Freie Gestaltung	Wenig Freiraum
Story	Nichtlinear	Im Grunde linear	Nichtlinear	Im Grunde linear
Dialoge	Text	Sprache	Text/Sprache	Sprache
Steuerung	Maus/Tastatur	Maus/Tastatur	Maus	Maus

DIE MOTIVATIONSKURVE

Um den Hauptplot aufzustöbern, muß der Spieler bei *M&M 7* eine gehörige Portion Selbstdisziplin beweisen. Nebenaufträge in reißenden Massen bringen ihn sonst andauernd vom eigentlichen Ziel ab. Besorgungsaufträge bilden das hauptsächliche Spielelement.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Tagen): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Das altbackene Aussehen läßt Übles ahnen. Immerhin gibt das ausführliche Tutorial Schützenhilfe für Einsteiger.

Sobald die ersten Aufträge angenommen sind, macht sich M&M-Flair breit. Willkommen zu Hause!

Genug der immer gleichen Besorgungsaufträge! Wo bitte geht es zur Story?

Die Haupthandlung nimmt ihren Lauf. Endlich wird man in wirkliche Geschehnisse eingebunden!

Die Qual der Wahl: Will ich in meiner Seele das Böse oder das Gute wohnen haben? Je nachdem gibt es optische sowie spielerische Veränderungen.

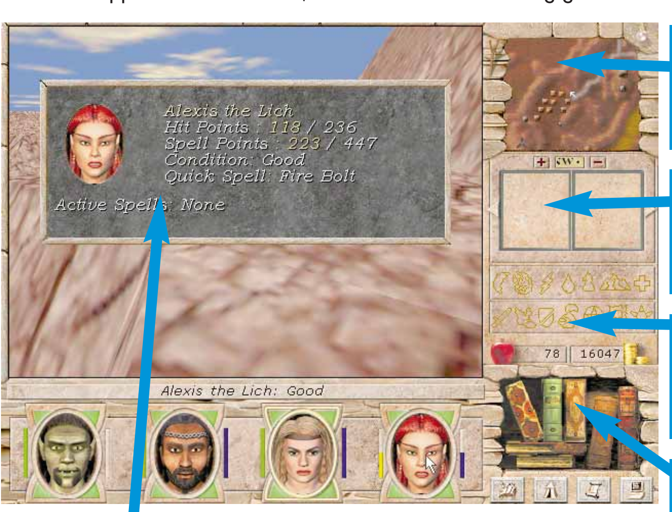
Die Story bleibt nette Hausmannskost. Allein die Entscheidung zwischen Licht und Dunkelheit lädt zum erneuten Start ein …

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- **+** Extrem große Spielwelt zur Erkundung und Befriedung
- **–** Grafik ohne jeden Glanz, trotz aller 3D-Beschleunigung
- **–** Die Dialoge werden größtenteils in Textform übermittelt
- **–** Keinerlei Innovationen im Spielablauf, nur alte Strukturen
- **–** Pausenlose Kämpfe ohne entspannendes Gegengewicht

siert werden sollen et cetera, pp. Das freiwillige Studium des Handbuchs lohnt sich also. Sind Ihre Begleiter anfänglich zu einem harmonischen Grüppchen verschmolzen, werden Sie in eine rauhe Wildnis entlassen, in der insgesamt 30 neue Feindtypen dem vermeintlichen Frischfleisch auflauern. Ein Großteil der fremdartig gestalteten Fauna wurde dabei aus *Heroes of Might and Magic* übernommen, so daß sich einige Strategen in Erathia genauso zuhause fühlen dürften wie altgediente Rollenspieler. Anweisungen nimmt Ihre Truppe noch immer etwas umständlich per Maus und Tastatur entgegen. Erstere ist für das Inventar und dergleichen zuständig, letztere befehligt vor allem die Bein- und Armmuskulatur.



Die Karte wird automatisch gezeichnet und gibt eine nützliche Orientierungshilfe. Zoomen ist erlaubt, genauso wie das Umschalten auf Bildschirmgröße.

Eventuelle Begleiter werden mit ihrem Porträt ins Menü eingebunden und stehen auf Abfrage jederzeit als Unterstützung zur Verfügung.

Die Menü-Oberfläche bleibt zu jedem Zeitpunkt der Handlung eingeblendet. Entsprechend klein fällt das eigentliche Sichtfenster aus.

Notizen, Hintergrundaufzeichnungen sowie Karten sind im Handumdrehen erreichbar. Dasselbe gilt für Zaubersprüche und das Optionsmenü.

Sobald Sie den Cursor auf ein Porträt ziehen und rechts klicken, erhalten Sie Auskunft über den Gesundheitszustand des jeweiligen Charakters.

Intelligenzbestien der alten Schule

Die aufpolierte Künstliche Intelligenz der erathischen Personen und Monstren wird seit Monaten von Internet-Legenden umrankt (Stichwort: situationsabhängiges Verhalten). Ein unspektakuläres Bißchen davon ist wahr. Beschließen Sie während einer Rangelei zum Beispiel, eine elegante Kehrtwendung zu vollführen und hastig das Weite zu suchen, werden Sie von den Tieren zwar zunächst stur verfolgt. Erspähen die Biester jedoch vermeintlich leichtere Opfer,

STATEMENT

Kompromißlos bleibt *Might and Magic*, was es immer war: ein Rollenspiel ohne Schnörkel, das man lieben oder hassen kann. Die begehbare Welt ist riesig, Kampf- wie Auftragsmasse überwältigend, die meisten Dialoge sind ob ihrer Größe leckere Buchstabensuppe, und die spielerische Umsetzung wirkt gewohnt souverän. Wer es althergebracht mag, wird damit fraglos zufriedengestellt. Mich persönlich stört nur, daß sich seit Jahren keine frische Idee zu den alten gesellt hat – *For Blood and Honor* wirkt fast wie eine Zusatzdisk zu Teil 6. Rätsel sind nur sporadisch vorhanden, Grafik sowie Sound wirken blaß, und die Steuerung ließe sich um einiges praktischer gestalten. Wirklich neue Freunde wird die Serie so nicht gewinnen, doch Fans der alten Garde bekommen für ihr Geld die bewährt reichhaltige Rollenspiel-Kost, die sie erwarten.



Die Monstervielfalt ist dank der fruchtbaren Symbiose mit dem beliebten Heroes of Might and Magic 3 erneut enorm groß.

lassen sie von Ihnen ab. Eine Eigenschaft, die sich hervorragend nutzen läßt, um lästige Kämpfe auf nichtsahnende Zeitgenossen abzuwälzen. Davon abgesehen herrscht eher künstliche Einfalt vor: Mit etwas Übung lockt man jedes beliebige Individuum problemlos aus seinem Gruppenverband heraus, um es hinter der nächsten Biegung fachgerecht zu vertrimmen. Währenddessen darf man je nach Bedarf zwischen Echtzeit und Rundenmodus hin- und herschalten. Ein Druck auf die Enter-Taste genügt, und schon erstarrt die böse Welt zu bravem Stein. Muß in der Not zum Rückzug geblasen werden, taucht man eben wieder in den normalen Zeitfluß ein. Neu ist in diesem Rahmen eine kurze Bewegungsphase im Rundenmodus, während der die Party schrittweise zurückweichen darf. Um die hundert mächtige Zaubersprüche sowie unzählige Waffen und Rüstungen sollten jedoch ohnehin zügig dafür sorgen, daß sich Ihre Party jeder Feindschar jauchzend entgegenwerfen kann. Wem nach den langwierigen, andauernden Kämpfen irgendwann der Sinn nach ein wenig Entspannung steht, der halte die Augen nach den einladenden Pforten zur nächsten Ortstaverne offen. Die feuchtfröhlichen Oasen nämlich beherbergen die größte Neuerung des gesamten Spiels: *Arcomage*, ein phantasievolles Kartenspiel im Stil von *Magic: The Gathering*, das ab und an sogar zum Teil eines Auftrages werden kann.

Thomas Borovskis



Jäger und Sammler, vereinigt Euch: Waffen- und Rüstungsmassen ermöglichen das liebevolle Ausstaffieren aller Helden.



So muß ein gescheites Zaubermenü aussehen, dann klappt es auch mit den Kämpfen.

IM VERGLEICH

- Baldur's Gate
- Rückkehr nach Krondor
- Lands of Lore
- Might and Magic 7
- Might and Magic 6

Part 7 der epischen *M&M*-Reihe gibt sich bieder und bodenständig; die Unterschiede zum Vorgänger fallen kaum ins Gewicht. Dagegen repräsentiert *Baldur's Gate* die knackig frische Garde im Genre und dürfte für Einsteiger wie Profis derzeit die abwechslungsreichste Wahl darstellen. Die *Rückkehr nach Krondor* und *Lands of Lore 3* verstehen sich als interaktive Romane, die eine spannende Geschichte transportieren wollen. Spielerische Wadenbeißer werden sich von diesen Programmen auf Dauer etwas unterfordert fühlen.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

STATEMENT

In Erathia nichts Neues – was fast zu erwarten war. Inhaltlich gibt sich *Might and Magic 7* exakt wie seine Vorgänger. Das wird Fans der Serie sicherlich freuen; Neulinge werden angesichts der schmucklosen und nicht mehr zeitgemäßen Grafik zusammenzucken. Da die Rätsel im Vergleich zu den Vorgängern weiter zurückgestellt wurden, artet das Spiel schnell in eine geradlinige Hack-&-Slay-Orgie aus, die eigentlich nur noch fanatische Anhänger der Serie interessieren dürfte. Wer neben einer guten Story Atmosphäre und optischen Glanz erwartet, ist mit *Baldur's Gate* besser bedient.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 375 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 375 MB

VERGLEICHBAR MIT
Might and Magic 6, Lands of Lore 3

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	61%
Sound	65%
Steuerung	69%
Multiplayer	-%
Spielspaß	73%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	3DO
Preis	ca. DM 80,-

F-22 Lightning 3

Nur runderneuert

Die Simulationen zeitgenössischer Kampfflugzeuge beschränken sich zumeist auf eine Nachbildung der Flugeigenschaften und der Cockpitbedienung. Hobbypiloten mag das freuen, den Actionspieler behindert der übertriebene Realismus jedoch in der Ausübung seiner Freizeitbeschäftigung. NovaLogic läßt sich von diesem Trend nicht beirren.

Wie bereits in *F-22 Lightning 2*, *F-16 Multirole Fighter* und *MiG-29 Fulcrum* legt NovaLogic auch in seiner jüngsten Flugsimulation größeren Wert auf kurze Flugzeiten als auf perfekte physikalisch-mathematische Flugmodelle. Alle Missionen sind so gestaltet, daß der Spieler innerhalb weniger Minuten zum Einsatzort gelangen kann und dort garantiert jede Menge Ziele und Gegner vorfindet. Die Einsätze sind recht einfach gestrickt, dennoch fordern sie das ganze Können des Spielers. Hat man beispielsweise als primäres Ziel lediglich ein militärisches Hauptquartier zu zerstören, warten dort garantiert einige feindliche Flugzeuggeschwader auf den Piloten, auch gut versteckte SAM-Sites bereichern das Spielgeschehen. Die F-22 ist trotz vorhandener Stealth-Eigenschaften ein leichtes Ziel für den Gegner, so daß man sich ständig Gedanken über den besten Anflugweg und den Einsatz der knappen Munition machen muß. Es gibt zwar eine Kampagne, diese ist aber völlig linear und macht Folgemissionen nicht vom Erfolg in der Vorgängermission abhängig. NovaLogic ist sogar noch einen Schritt weiter gegangen und läßt den Spieler eine nicht bestandene Mission beliebig oft wiederholen. Egal, ob er nur das Missionsziel verfehlt hat, aus dem Flugzeug abspringen mußte oder sogar abgeschossen wurde, auf die Story nimmt dies keinen Einfluß. Konsequenterweise lassen sich die insgesamt 55 Missionen auch einzeln anwählen. Der einzige Grund, dennoch den Kampagnenmodus zu spielen, liegt in der Bepunktung. Abhängig von der eigenen Treffgenauigkeit, der Geschwindigkeit und dem Erfolg der Flügelmänner bekommt man am Ende einer Mission Punkte zugesprochen, mit denen man sich in der Highscoreliste eintragen kann. Offensichtlich haben die Programmierer mehr Zeit für die Weiterentwicklung der Grafikengine verwendet als für die Erstellung eines interaktiven Missionssystems. Denn die Landschaften der NovaLogic-Programmierer sind wieder einmal die schönsten, die derzeit in Flugsimulationen dargestellt werden. Obwohl die Grafik komplett aus Polygonen besteht, wirkt durch den Einsatz unterschiedlichster Techniken kein Objekt unnatürlich eckig. Die Landschaften sind an keiner Stelle flach, weich geschwungene Hügel und Bergketten überziehen das Gelände. Jedes Landschaftsobjekt wiederum ist mit derart feinen Texturen überzogen, daß die Umgebung (aus einer gewissen Entfernung) extrem realistisch wirkt. Sogar dicht bebaute Siedlungen kann man endlich überfliegen, Bäume sind hingegen selbst in Dschungelgebieten spärlich gestreut. Da *F-22 Lightning 3* sehr actionlastig ist, läßt sich das Flugzeug leicht steuern. Auf mehrfache Tastaturbelegungen wurde verzichtet, und bereits nach etwa einer Stunde Einarbeitungszeit ist man ein wahres Flieger-As. Trotz aller Einfachheit ist der Einsatz der Tastatur allerdings unumgänglich: Trotz Standardhardware und aktueller Treiber ist es uns nicht gelungen, die Schub- und Ruderfunktionen eines Joysticks zu aktivieren.

Harald Wagner ■



Die Bildwiederholrate sinkt selbst bei derart dicht bebauten Siedlungen nicht.



Die Landschafts- und Missionsdesigns bieten Freiraum für taktische Experimente.



Für die optische Gestaltung der Missionsziele wurde ein hoher Aufwand betrieben.



Das Cockpit dient lediglich als Anzeigetafel, bedienen läßt sich nichts. Die kleinen Schriften sind nur bei groben Auflösungen auf den ersten Blick lesbar.

STATEMENT

Gute Grafiken, gute Missionen und ein sehr einsteigerfreundliches Flugmodell – mit diesen Eigenschaften kann NovaLogic wieder einmal eine solide Flugsimulation landen. Der Unterschied zu der Vorgängerversion hält sich mit einem neuen Waffensystem, Wettereffekten und einem Missionseditor allerdings in engen Grenzen. Daß die neu hinzugekommene Waffe ausgerechnet eine B61-Atombombe und damit eine echte Massenvernichtungswaffe ist, stellt allerdings einen Sündenfall dar. Waffen, die sich auch gegen die Zivilbevölkerung richten, gehören definitiv nicht in ein Stück Unterhaltungssoftware, selbst wenn es sich Simulation nennt.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	16
	AGP	Internet	127
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 240 MB

EMPFOHLEN
Pentium 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 360 MB

VERGLEICHBAR MIT
F-16 Aggressor, F-22 Lightning 2

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	80%
Sound	73%
Steuerung	80%
Multiplayer	82%
Spielspaß	78%

Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	NovaLogic
Preis	ca. DM 90,-



MiG Alley

Schreibtischtäter

Mit Dawn Patrol, Air Power und vor allem mit Flying Corps hat sich das Entwicklungsstudio Rowan in den letzten Jahren mehrere Denkmäler errichtet. Die seit langem erwartete Jetsimulation MiG Alley sollte an alte Erfolge anknüpfen, aber ein unausgereifter Strategieteil macht den guten Vorsatz zunichte.

Rowans Flugsimulation *MiG Alley* dreht sich um eine der interessantesten Epochen der Fluggeschichte. In den Jahren von 1950 bis 1953 waren kaum noch Propellerflugzeuge im Dienst, die Bewaffnung war aber noch so ineffizient wie zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs. Keine automatischen Zielsysteme und keine wärmesuchenden Raketen erleichterten dem Piloten die Arbeit und das bei Geschwindigkeiten im Überschallbereich. Eine Ära, wie geschaffen für ein Computerspiel. Mit der Erfahrung aus vielen Jahren der Simulationsprogrammierung konnte Rowan ein Dogfight-Spiel erstellen, das nur wenige Wünsche offen läßt. Simuliert werden zwei Varianten des Jets F-86 Sabre, zwei ältere Jets und die propellergetriebene F-5. Mit MGs und einigen ungelenkten Raketen bewaffnet, erhält der Spieler die Aufgabe, den Korea-Konflikt zu entscheiden. Die Missionen sind leidlich abwechslungsreich. Beispielsweise soll die Front abgeriegelt werden, Nachschubtransporte sind zu vernichten, und strategisch wichtige Verkehrsverbindungen müssen blockiert werden. Die störrischen Jets sind dabei nur bei hohen Geschwindigkeiten auf Kurs zu halten, was natürlich die Zeit für einen genauen Anflug auf ein Bodenziel drastisch reduziert. Auch der Kampf gegen Flugzeuge ist sehr anspruchsvoll. Ständig droht der Jet zu überziehen, Turbinenaussetzer zu erleiden oder im Steigflug seitlich wegzukippen. Zu allem Überfluß verursachen die kleinkalibrigen Geschosse der amerikanischen MGs derart geringen Schaden, daß man den Gegner über lange Sekunden im Fadenkreuz behalten muß. Den gegnerischen MiG-15-Piloten, die wegen ihres ausgewogeneren Flugzeugs ohnehin im Vorteil sind, reicht oftmals ein einziger Treffer aus ihren langsam und unpräzise schießenden Geschützen. Dennoch hat man als Spieler stets eine faire Chance auf den erfolgreichen Abschluß der actionreichen Missionen.

Der Missionstyp und die jeweiligen Ziele werden von *MiG Alley* vor jedem Einsatz berechnet. Die Grundlage dafür ist das dynamische Schlachtfeld, auf dem in Echtzeit Truppenbewegungen und Materialtransporte simuliert werden. Die Zerstörung einer Brücke stört beispielsweise den Nachschub, was wiederum dazu führen kann, daß Flugzeuge am Boden bleiben müssen und der Rückzug angetreten werden muß. Welches das wichtigste Angriffsziel ist, bestimmt in den ersten vier Kampagnen der Computer. Erst in der fünften Kampagne darf der Spieler die Strategie selbst in die Hand nehmen. Dazu steht ihm ein machtvoller Einsatzplaner zur Verfügung, der mit tief verschachtelten Informationsfenstern und einer extrem unübersichtlichen Staffelverwaltung die Organisation eines Flugtages quasi unmöglich macht. Dank der sehr schnellen und relativ detailreichen Grafik sowie des hohen Schwierigkeitsgrads ist *MiG Alley* eine anspruchsvolle Flugsimulation; der Abwechslungsreichtum der Missionen hält sich hingegen in engen Grenzen.

Harald Wagner



Der Einsatzplaner ist wegen der Detailverliebtheit der Designer völlig unbrauchbar.



Die Landschaften wurden mit Pflanzen und landestypischen Gebäuden gestaltet.



Bis zu 150 Flugzeuge können auf schnellen Rechnern gleichzeitig in der Luft sein.



Auf Wunsch wird links oben ein Radar angezeigt, das wie in aktuellen Raumschiffsimulationen die aktuellen Positionen der Gegner preisgibt.

STATEMENT

Durch nicht weniger als vierzig Fenster mußte ich mich hangeln, um eine einzige Phase im Einsatzplaner zu organisieren. Jeder Flugtag besteht aus drei Phasen, der Koreakrieg aus über 1.000 Tagen – viel Arbeit für kaum sichtbare Erfolge. Glücklicherweise kann man auf die Einsatzplanung verzichten und erhält dennoch eine fast vorbildliche Flugsimulation mit actionreichen, wenn auch etwas eintönigen Missionen, spielerisch interessanten Flugzeugen und einer weichen, detaillierten Grafik. Hätte Rowan etwas mehr Wert auf die Benutzerfreundlichkeit gelegt, hätte aus *MiG Alley* ein echtes Flugsimulations-Highlight werden können.

SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1	
● Direct3D	ModemLink	2	
3Dfx Glide	Netzwerk	12	
AGP	Internet	12	
● Cyrix 6x86	Force Feedback		●
● AMD K6-2	Audio		

BENÖTIGT
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 272 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 272 MB

VERGLEICHBAR MIT
Sabre Ace, Chuck Yeagers Air Combat

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	86%
Sound	80%
Steuerung	78%
Multiplayer	77%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 90,-



Puma Street Soccer



Action wird bei P.S.S. großgeschrieben.

Zwischen den mächtigen Mühlsteinen gestandener Fußballsimulationen wie *Bundesliga Stars 2000* oder dem weit verbreiteten *FIFA* nimmt sich dieser Titel vergleichsweise unscheinbar aus. Sowohl technisch als auch spielerisch kann das Programm seine Abstammung von den Konsolen leider nicht leugnen. Die Straßenkicker hämmern in einer Liga gegen den Ball, wo harte Bandagen und wildes Gebolze wichtiger sind als Taktik und Feingefühl. Jeweils drei Mann plus Keeper, zu wählen aus 30 Nationalteams, treten gegeneinander an, um die Weltmeisterschaft im Hype-Sport für sich zu entscheiden. Statt über blumige Wiesenfelder hasten die Akteure dabei über trendgerechte, extrem kleinformatige Hartplätze in der Innenstadt sowie in Flughafen- oder Supermarktnähe und grätschen sich in die Fersen, daß es fast nicht mehr feierlich ist. Die Künstliche Intelligenz der Gegner kommt im Schnitt kaum über das Mittelmaß hinaus, und wer von Nationaltorhütern unverschämterweise verlangt, daß sie auch schwierige Bälle gelegentlich mal halten sollten, wird ein ums andere Mal enttäuscht werden. Die *Puma Street Soccer*-Grafik stellt nicht wirklich drei Dimensionen dar, kommt dafür aber nie ins Stocken, was der simplen Philosophie des Spiels entspricht. Sunsoft wollte rasante Action und leichte Kost auf den Fußballplatz bringen, und das ist alles in allem geglückt. Falls Sie sich bevorzugt mit Freunden um das runde Leder kloppen, kommt dieser Titel gerade recht, ansonsten hat das Genre mehr zu bieten. **(as)** ■



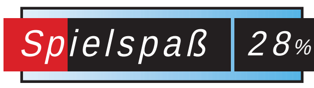
INFO
Sunsoft, Action,
Preis ca. DM 80,-

Hugo XL



Ein kleiner Troll hüpft sich den bösen Wolf.

Grobmotoriker aller Nationen, horcht auf! Der untersetzte Troll mit dem arg limitierten Aktionsspektrum steigt erneut aus den entfernten Tiefen des Kinderfernsehens auf, um Euch zu beglücken und allen anderen den Reiz des Einfachen vor Augen zu führen. Hindernissen entweder horizontal oder vertikal ausweichend, läuft Superheld Hugo in die jeweils erforderliche Richtung, er springt und duckt sich. Manchmal obliegt es ihm gar, aus mehreren Optionen auszuwählen, was summa summarum vier wirklich unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten ergibt. Die Anzahl der bereitstehenden Levels präsentiert sich nicht viel überwältigender: Exakt sieben sind es, und im Grunde gleicht eine Örtlichkeit der anderen. Unnötig, zu erwähnen, daß Hugo damit für Erwachsene zur Farce wird; allein jüngere Spieler könnten an dem Titel vielleicht Freude finden, doch selbst die sind grafisch sowie spielerisch inzwischen weit Niveauvolleres gewohnt. Bleibt, die hinterhältige Eigenheit kryptischer Kürzel wie XL herauszustellen. Ebenso gut hätte Hersteller ITE seinen neuesten Geniestreich „Bonus Edition" taufen können. Der vermeintlich neue Hugo unterscheidet sich nämlich vom alten nur darin, daß ihm ein einfallsloser Arcademodus in den Rucksack gepackt wurde, der das Gameplay etwas komplizierter gestaltet – freilich ohne gleich geistige Anforderungen stellen zu wollen. Aber sei's drum: Die Verkaufszahlen der Serie werden, fern jeder Logik, ohnehin noch lange in astronomischen Höhen verbleiben. **(pk)** ■



INFO
ITE, Arcade-Action,
Preis ca. DM 50,-

Atlan Zeitabenteuer



Manchmal sagen Bilder mehr als Worte.

Unter der Flagge von Perry Rhodan sendet Hersteller MegaSystems einen unbarmherzig einfach gestrickten Nervtöter ins Multimedialand. Das sogenannte Spiel ist eigentlich ein simpler Kurzroman im Stil der bekannten Reihe und wird von zumindest erträglichen Sprechern parallel zu mehr oder weniger langen Animationssequenzen erzählt. Zusätzliche Schriften erläutern Hintergründe, die als Sprachdaten wohl nicht mehr auf den Datenträger gepaßt hätten. Die Geschichte gestaltet sich folgendermaßen: Atlan, Kristallprinz der Arkanoiden und einziger Überlebender eines zerstörerischen Krieges, hat in der versunkenen Erdenstadt Atlantis 10.000 Jahre ausgeharrt, die Geschicke der Menschheit observiert und ab und an zum Guten beeinflußt. Was das phänomenale Wesen während dieser beeindruckend langen Zeitspanne so alles erlebt hat, dürfen Sie jetzt Schritt für Schritt nachvollziehen. Hier ein Klick, da ein Klick, und schon sind Sie um zwei Kapitel schlauer. Gute Zuhörer können sich anschließend in einem Quiz profilieren, das zwar keinen spielerischen Nährwert hat, aber immerhin ein bißchen Platz für Interaktion bietet. Falsche Antworten werden mit einem motivierenden „Intensivieren Sie Ihr Studium" quittert. Fragt sich nur, wer seine Freizeit angesichts der langweiligen Präsentation tatsächlich dafür opfern möchte, denn in gedruckter Form macht Atlan eine weitaus bessere Figur. Perry-Rhodan-Fans werden den Kauf unter Umständen nicht bereuen – alle anderen in jedem Fall. **(pk)** ■

RANKING
Spielspaß 31%

INFO
MegaSystems, Multimedia,
Preis ca. DM 50,-

Swing Plus



Die Neuauflage bietet 25 Missionen.

Es begab sich 1997, daß ein Knobelspiel danach trachtete, das allmächtige *Tetris* in Sachen Suchtfaktor in den Schatten zu stellen. *Swing* bezauberte mit seinem einfachen Charme besonders die von Firmen so gefürchtete Klientel der Bürozocker und ist darum wohl mit für den wirtschaftlichen Stillstand der jüngeren Vergangenheit verantwortlich. Das Spielprinzip war einfach: Vom oberen Bildschirmrand ließ man bunte Kugeln verschiedenen Gewichts auf kleine Wippen am Boden tropfen. Sobald drei gleichfarbige Kugeln eine Reihe gebildet hatten, lösten sie sich unter großem Getöse in Partikel auf, und der Punktestand des Knoblers wurde aufgestockt. Durch die wackeligen Wippen gewann das Spiel ziemlich an Komplexität und setzte die grauen Zellen im höchsten Schwierigkeitsgrad einer richtigen Denktortur aus. Kürzlich ist die Plus-Version des Titels in die Läden gekommen – und sie hat kaum an Verführungskraft verloren. Natürlich entspricht die Präsentation nicht dem, was rein technisch möglich wäre, aber darauf kam es in diesem Genre noch nie an. Als neckische Dreingabe zu den alten Modi hat Software 2000 25 herausfordernde Missionen entworfen, in denen Sie hinterhältig positionierte Hindernisse geistig umschiffen müssen. Sonderkugeln mit Überraschungseffekten sorgen wirkungsvoll dafür, daß die Grübelei für lange Zeit nicht zur Routine wird, und im Tutorial können sich Anfänger langsam, aber sicher auf die Sprünge helfen lassen. *Swing* verpaßt? Jetzt zugreifen! **(as)** ■

RANKING
Spielspaß 75%

INFO
Software 2000, Denkspiel,
Preis ca. DM 50,-



Schalke-Spieler van Kerkoven kickt in dieser spannenden Begegnung den ersten Ball ins Netz. In der Wiederholung können Sie sich dieses Tor noch einmal anschauen.



Jedes Spiel dauert vier, acht, zwölf, 16 oder 20 Minuten. Die vollen 90 Minuten einer echten Bundesligabegegnung zu spielen, ist hier leider nicht möglich.

Bundesliga Stars 2000

Saisonarbeiter

Pünktlich zum Start der neuen Saison am 13. August läßt EA die Bundesliga Stars 2000 auf dem Feld der Fußballehre aufmarschieren. Der kanadische Hersteller lockt diesmal nicht nur mit der bewährten FIFA-Engine, sondern auch mit einem interessanten Star-System. Haben wir es hier mit einem neuen Meilenstein der Fußballspielgeschichte zu tun? Die PC-Games-Redaktion hat sich warmgelaufen, um Qualität und Kondition des neuen Herausforderers zu testen.

Fußballspiele verschiedener Anbieter gibt es zwar zuhauf, doch bislang hat es noch kein anderer Titel geschafft, eine ähnlich hohe Qualität zu erreichen wie die Produkte aus der EA-Sports-Reihe. Mit dem neuesten Streich versucht der Spiele-Riese, an die Erfolge der mittlerweile sieben *FIFA*-Titel anzuknüpfen. Anders als beim letztjährigen *FIFA 99* hat sich EA diesmal auf die 18 Vereinsmannschaften der 1. Deutschen Bundesliga konzentriert, wodurch das Spiel zwar einheitlicher wirkt, dafür aber die Vielfalt des Referenzproduktes vermissen läßt. Während in der Originalversion namens *F.A. Premier League Football Manager 99* die britischen Spitzenvereine gegeneinander antreten, streiten in *Bundesliga Stars 2000* unter anderem Schalke 04 und Borussia Dortmund um den Meisterschaftstitel. EA konnte nämlich die begehrte DFB-Lizenz ergattern. Doch wodurch unterscheidet sich der reißerisch betitelte Neuling vom Klassenprimus FIFA 99?

Stars in der Manege

Mittlerweile ist es gang und gäbe, daß herausragende Profispieler für viele Millionen Mark Ablösesumme von finanzstarken Vereinen aufgekauft werden. Bislang hat sich noch kein PC-Spiel so ausgiebig mit dem Thema beschäftigt wie *Bundesliga Stars 2000*. Hier können Sie etwa Oliver Kahn oder den Torschützen Ulf Kirsten von Bayer Leverkusen einkaufen – wenn Sie denn erfolgreich genug waren und Ihre Kicker genügend Tore geschossen haben; allerdings müssen Sie es hinnehmen, daß die Vornamen sämtlicher Spieler aus rechtlichen Gründen abgekürzt worden sind. Ein besonderes Feature ist das aus Rollenspielen bekannte Attributsystem, das es Ihnen ermöglicht, Stärkepunkte zu vergeben und bei längerfristigem und erfolgreichem Einsatz weitere Stärkepunkte zu sammeln. So können Sie beispielsweise Herrn Lehnhoff von Bayer Leverkusen zu einem wahren Kopfballkönig upgraden. Hat Ihr Verein genügend Tore ins Netz befördert, kassieren Sie ordentlich Punkte. Je mehr Sie



Beim Einwurf können Sie sich in Ruhe aussuchen, welchen Teamkollegen Sie anspielen wollen.



Sie können sich Ihre eigene Mannschaft zusammenstellen und im Falle des Erfolgs nationale Stars einkaufen, um die Leistungsfähigkeit Ihres Teams zu verbessern.



Die Kamera kennt drei verschiedene Positionen. Befindet sie sich jedoch in Augenhöhe der Spieler, geht die Übersichtlichkeit schnell verloren.

davon einsacken, desto eher wird es Ihnen möglich sein, Stars vom Kaliber eines Lars Ricken einzukaufen. Natürlich bekommen Sie mehr Punkte dafür, wenn Sie sich mit Unterhaching gegen die kampfstarken Kicker vom FC Bayern München durchsetzen, da den ehrgeizigen Aufsteigern zu Beginn weniger Stärkepunkte zur Verfügung stehen. So können Sie mit etwas Kondition und gutem Willen Tabellenschlußlicht Ulm bis an die Spitze führen. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg, und Sie sollten darauf achten, mit Ihren Neuerwerbungen Schlüsselpositionen auf dem Spielfeld zu besetzen, um das Zusammenspiel im Team zu verbessern. Gelingt es Ihnen, während der 99er Sommer-Saison eine 1A-Mannschaft zusammenzustellen, dann ist es möglich, daß Sie diese Aufstellung abspeichern und in jedem beliebigen anderen Spielmodus einsetzen; für eine weitere Saison stehen Ihre Kicker allerdings nicht zur Verfügung, so daß Sie sich Ihre Stars wieder erkämpfen müssen. Neben der Saisonmeisterschaft können Sie natürlich Freundschaftsspiele, Trainingsspiele oder selbstdefinierte Meisterschaften austragen. Am großartigsten ist die Funktion, die es ermöglicht, Ihr Elite-Team auch bei einer Partie übers Netzwerk einzusetzen. Hier können Sie gegen Ihre Bekannten oder Freunde antreten und testen, ob die von Ihnen gekauften Starkicker das viele Geld wert gewesen sind. Die Handhabung der Spielertransfers ist kinderleicht, da hier ähnlich übersichtlich gestaltete und einfach zu bedienende Menüs zum Einsatz kommen wie in *Frankreich 98*.

Hip und trendy

Anders als das eher einfallslose FIFA-Outfit präsentiert sich das Design von *Bundesliga Stars 2000* quirlig und poppig, denn neben den bunten Menüs sind sämtliche Schaltflächen effektvoll bewegt. Selbsterklärende Symbole, große Kästen und stets wiederkehrende Elemente verhindern, daß Sie sich in einem wilden und weitläufigen Menü-Dschungel verirren. Die Tabellen haben eine angenehm lesbare Größe und bieten alle wesentlichen Informationen. Die Verwaltung der Ligen und Spielstände ist ebenfalls denkbar einfach, da Sie nach Beendigung einer Partie automatisch zum Speichern des Spielstandes aufgefordert werden. Neben den Wetterbedingungen und der tatsächlichen Spielzeit können Sie noch festlegen, ob Sie bei Tag oder Nacht spielen wollen, was grafisch

STADION



Die Hintergrundgrafik wurde in allen Titeln vernachlässigt. Am besten sieht das Stadion in *FIFA 99* aus.

MENÜS

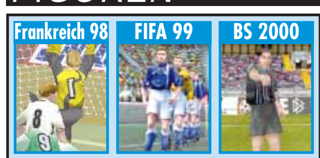
Frankreich 98 | FIFA 99 | BS 2000



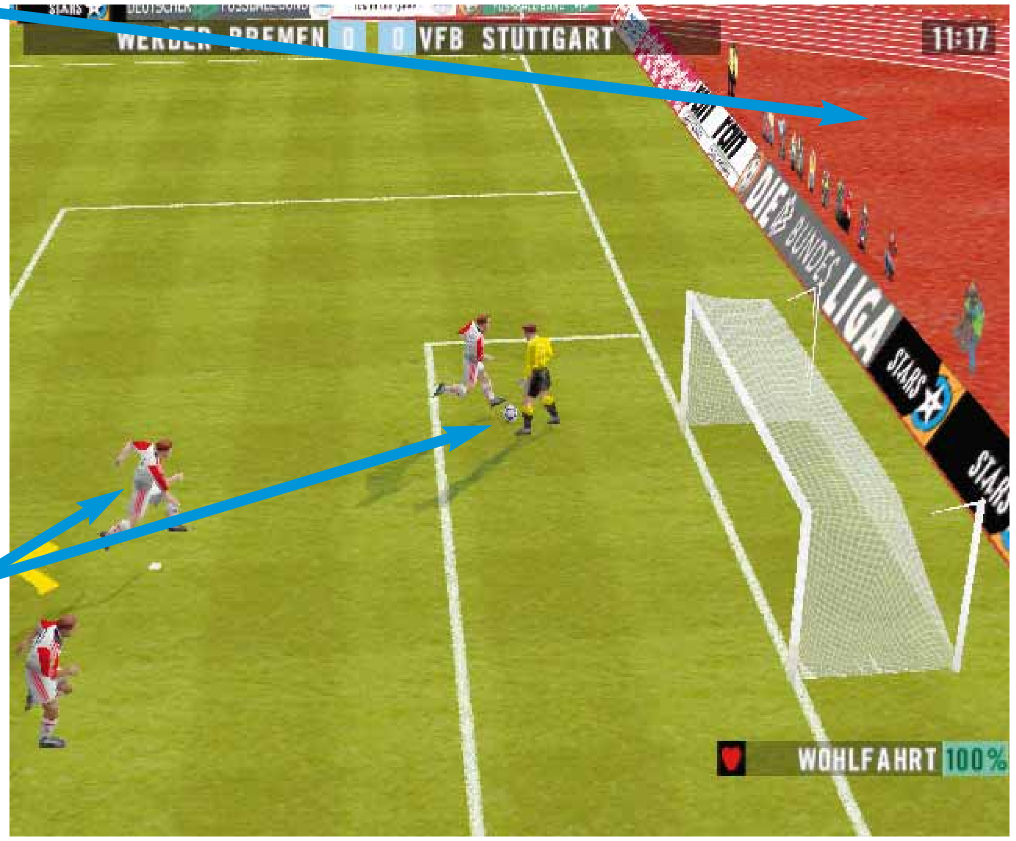
Die Menüs bei *Bundesliga Stars 2000* und *Frankreich 98* sind peppiger designt als bei *FIFA 99*.

FIGUREN

Frankreich 98 | FIFA 99 | BS 2000



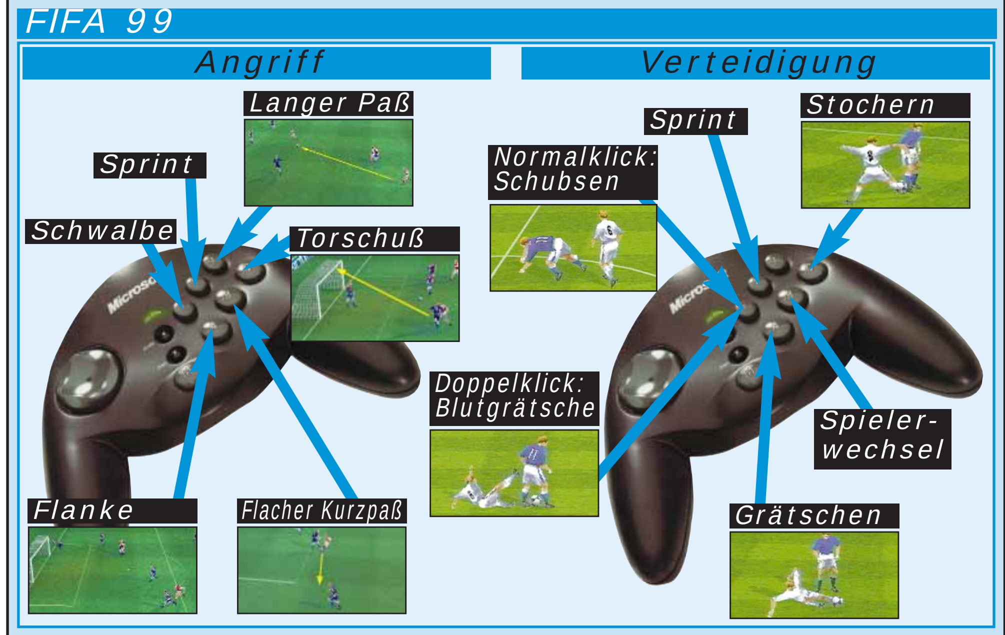
Die Figuren sind in EAs neuestem Titel ähnlich ansehnlich wie in den beiden „Konkurrenzspielen“.

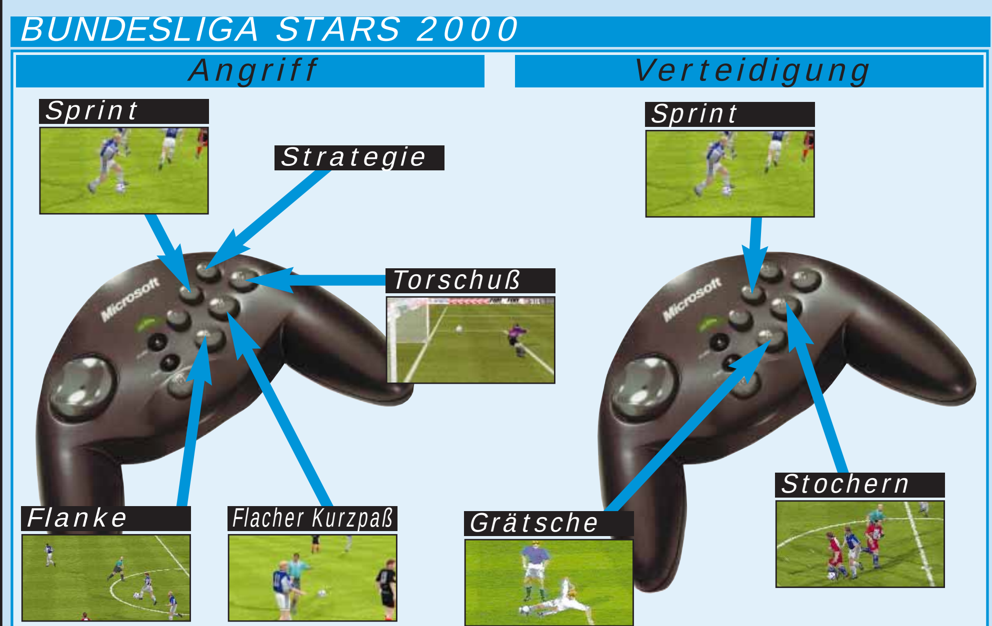




TOTALE KONTROLLE

Statt der von *FIFA 99* und *Frankreich 98* gewohnten Gamepad-Steuerung erwartet den Spieler in *Bundesliga Stars 2000* eine abgespeckte Version. Diese zielt zum einen mehr auf schnelle Action, zum anderen läßt sie einige Aktionen vermissen, die bei den beiden Referenztiteln zum ausgewogenen Gameplay beigetragen haben.





IM VERGLEICH

- FIFA 99
- Frankreich 98
- Bundesliga Stars 2000
- League Soccer 98
- Actua Soccer 2

Wäre die Grafik in *Bundesliga Stars 2000* auch nur annähernd zeitgemäß und das Spielprinzip ein wenig ausgewogener, dann könnte es vielleicht in der ersten Liga mitmischen. So können sowohl *FIFA 99* als auch *Frankreich 98* einen deutlichen Punktevorsprung verbuchen. Gegen die internationale Konkurrenz kann sich EAs neuester Sporttitel aber locker absetzen, denn *Actua Soccer 2* und Konsorten können weder mit einer schlagkräftigen Lizenz noch mit einem derart actionreichen Gameplay aufwarten. Vielleicht gelingt ja den *Bundesliga Stars 2001* ein ähnlich spektakulärer Aufstieg wie jüngst den Kickern von Unterhachingen.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

jedoch kaum erkennbare Auswirkungen hat. Leider können Sie im Hauptmenü weder Veränderungen an der Steuerung noch Modifikationen der grafischen Einstellungen vornehmen, was sich bei anderen EA-Sports-Spielen wie *NHL* oder *NBA* längst als Standard durchgesetzt hat. Die Aufstellung Ihrer Spieler und die Wahl des Stadions nehmen jedoch die geringste Zeit in Anspruch, denn bei *Bundesliga Stars 2000* steht die Action eindeutig im Vordergrund. Haben Sie sich beispielsweise für das Weserstadion entschieden, um die Lokalmatatoren von Werder Bremen gegen die Kicker des VfB Stuttgart antreten zu lassen, dann sehen Sie zunächst einen stimmungsvollen Einstieg: Neben dem von *FIFA 99* gewohnten Schwenk durchs Stadion meldet sich René Allers, um die Begegnung anzukündigen. Das Match selbst wird von Rolf Töpperwien kommentiert, der zumeist schlagkräftig und geistreich auf das Geschehen in der Arena eingeht. Als Co-Kommentator steht ihm Profi Manfred Breuckmann zur Seite. Während man zu Beginn noch den Eindruck gewinnt, Töpperwien würde tatsächlich auf der Festplatte hocken und zuschauen, wiederholen sich viele Phrasen spätestens nach dem dritten Spiel. Hier hätte EA dafür sorgen müssen, daß noch deutlich mehr Sprachsamples aufgenommen werden, um längerfristig für Abwechslung zu sorgen. Störend machen sich viele der Fan-Choräle im Hintergrund bemerkbar, da die nicht etwa „Werder, Werder!" brüllen, wenn Bremen einen Treffer erzielt hat, sondern „Tor für Deutschland!" schreien. Hier wurden wohl ältere Dateien aus *Frankreich 98* wiederverwertet. Auch das Verhalten der



Aufgrund der niedrigen Auflösung von nur 640x480 Bildpunkten sind viele Details schlecht zu erkennen.

Künstlichen Intelligenz ist nicht auf der Höhe der Zeit, da es keinerlei Probleme bereitet, etwa den SC Freiburg gegen sich selbst antreten zu lassen. Wird bei einem Match ein Eigentor erzielt, dann können Sie in der kurzen Animationsszene sehen, wie ein vermeintlich gegnerischer Torschütze die Hände in die Luft wirft. Solche Patzer sollten inzwischen der Vergangenheit angehören, da sie den Eindruck der sonst hervorragenden Zwischensequenzen und Wiederholungen in Zeitlupe ein wenig vermiesen.

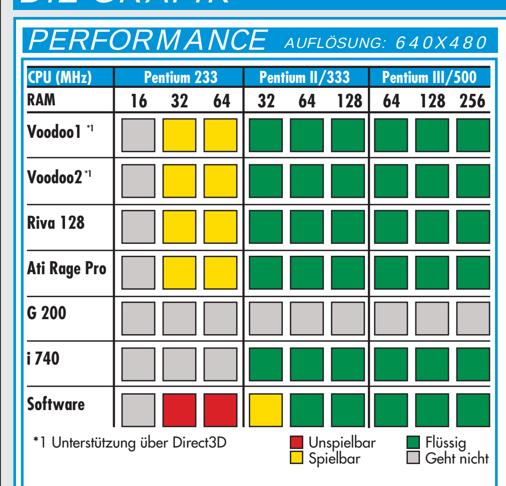
Hackentricks

Die Begegnungen selbst sind jedoch äußerst spannend gestaltet. Im Gegensatz zu *FIFA 99* ist der jeweils aktivierte Mann mit einem großen gelben Sternchen gekennzeichnet,

TESTCENTER — Bundesliga Stars 2000

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

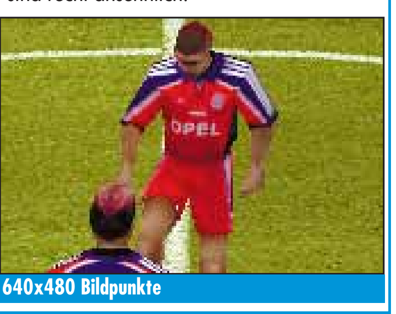
Unter Direct Draw wirken die Texturen arg pixelig. Auch die Performance ist trotz der niedrigen Auflösung ziemlich lau: Sie benötigen mindestens einen PII/333.



640x480 Bildpunkte

DIRECT3D

Bundesligar Stars 2000 unterstützt nicht die 3dfx-Schnittstelle Glide. Unter Direct 3D ist die Leistung akzeptabel, und die Figuren sind recht ansehnlich.



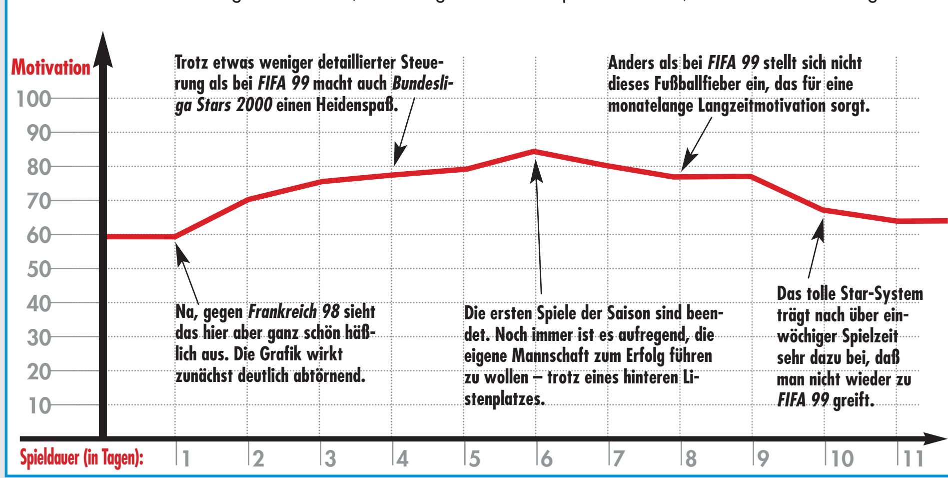
640x480 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

Die Performance von *Bundesliga Stars 2000* ist auf einem Pentium 233 MMX schon recht gut. Wie Sie unserer Tabelle entnehmen können, läuft das Spiel auf einem durchschnittlichen Pentium II optimal. Electronic Arts hat einen Patch angekündigt, der höhere Auflösungen ermöglichen soll. Wahrscheinlich werden dann die Systemanforderungen auch ansteigen. Probleme während des Technikchecks gab es mit der Grafikkarte Matrox G200. Aus nicht nachvollziehbaren Gründen stürzte das Spiel beim Laden ab. Bis zur Verkaufsversion wird dieses Problem aber sicher behoben sein. Auf allen Karten mit 3dfx-Chipsatz gab es keinerlei Schwierigkeiten.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Obwohl Bundesliga Stars 2000 nicht die Qualität von FIFA 99 erreicht, vermag es doch gerade wegen der handfesten Action zumindest mittelfristig zu motivieren; nach einiger Zeit ist man jedoch versucht, zur Genrereferenz zu greifen.



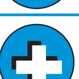
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

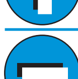

Flüssiges Spiel mit teils äußerst actionreichen Szenen

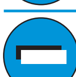

Leistungsfähige *FIFA*-Engine mit schönen Animationen

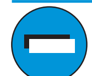

Sehr gute Kommentierung durch bekannte Profi-Sprecher


Bundesliga-Lizenz mit allen Bundesligamannschaften

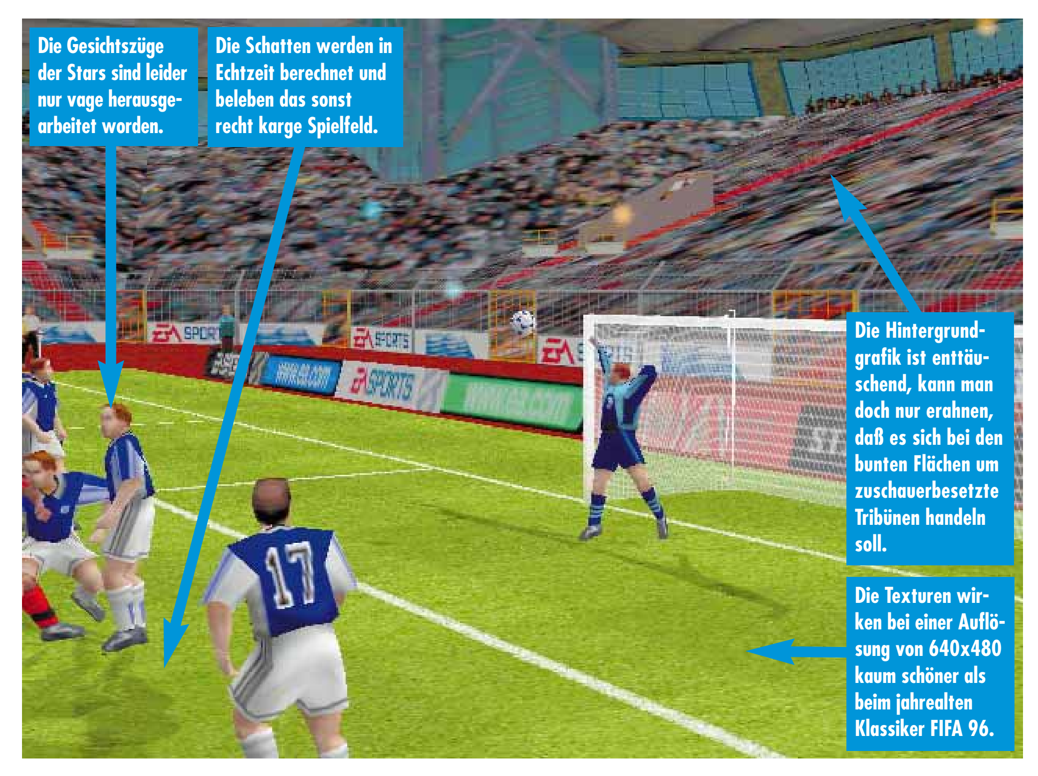

Originelles Star-System mit Export-/Import-Funktion


Maximale Auflösung nur 640x480 Bildpunkte


Im Vergleich mit FIFA 99 deutlich schlechtere Steuerung


Teilweise etwas ungenaue Künstliche Intelligenz

und seine Kondition wird durch einen Balken am unteren Bildrand dargestellt. Der Angriff erfolgt mit einer nahezu identischen Tastenbelegung auf dem Gamepad wie bei den *FIFA*-Titeln; allerdings erweisen sich nur die kurzen Pässe (Taste B) als wirkungsvoll. Die Verteidigung wurde deutlich abgespeckt, so daß Sie auf das beliebte Stochern verzichten müssen und eigentlich nur noch auf der A-Taste herumhacken; auch können Sie nicht mehr genau auswählen, welchen Kicker Sie anspielen wollen. Im Angriff steht Ihnen die Schwalbe nicht mehr zur Verfügung, und das Dribbeln wurde ebenfalls dahingehend verändert, daß Sie nicht mehr die schönen Übersteiger hinbekommen wie in *Frankreich 98*. Leider fehlen in *Bundesliga Stars 2000* die Zielhilfen, mit deren Hilfe Sie bei *FIFA* Frei- oder Eckstöße genauer bewerkstelligen konnten. Man gewinnt den Eindruck, als sei EA darum bemüht gewesen, die Bedienung zu vereinfachen, was jedoch nicht ganz gelungen ist. Zwar sind die Steuerhilfen beim Passen und Flanken für Einsteiger sicherlich eine große Hilfe, doch die abgehackten Bewegungen der Spielfiguren und die ungenaue Ballabgabe sind eindeutige Minuspunkte. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht ganz so hoch wie im knallharten *FIFA 99*, bei dem man binnen weniger Sekunden den Ball abgeben muß, um nicht von einem Gegenspieler bedrängt zu werden. Wählen Sie allerdings einen höheren Schwierigkeitsgrad, dann haben Sie wieder richtiges *FIFA*-Feeling, da Ihre Verteidigung ständig von gegnerischen Stürmern bedrängt wird. Zudem scheuen sich dann die von der KI gesteuerten Spieler nicht, Ihren Leuten zwischen die Beine zu fahren, selbst wenn Sie durch ein solch brutales Foul im Strafraum einen Elfmeter aufs eigene Tor riskieren. Auf der anderen Seite geraten die Gegner in wilde Panik und passen zum Torwart zurück, wenn Sie dessen Tor bedrängen. In einem solchen Fall sehen Sie wenigstens, daß sich die Entwickler Gedanken über die Kameraführung gemacht haben. Selten hat man den Eindruck, daß man



Die Gesichtszüge der Stars sind leider nur vage herausgearbeitet worden.

Die Schatten werden in Echtzeit berechnet und beleben das sonst recht karge Spielfeld.

Die Hintergrundgrafik ist enttäuschend, kann man doch nur erahnen, daß es sich bei den bunten Flächen um zuschauerbesetzte Tribünen handeln soll.

Die Texturen wirken bei einer Auflösung von 640x480 kaum schöner als beim jahrealten Klassiker FIFA 96.

etwas Wichtiges verpaßt, weil sich die Kamera immer an der richtigen Position befindet.

Downgrade

Im Gegensatz zur benutzerfreundlichen Präsentation nimmt sich die Grafik eher bescheiden aus. Bei einer Maximalauflösung von 640x 480 Pixeln sind die Texturen weitaus weniger ansehnlich als bei FIFA 99, das mit der gleichen Engine immerhin bereits Auflösungen bis 1.024x 768 unterstützte. Zwar soll ein Patch nachgeliefert werden, mit dem dann eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten unterstützt wird, doch derzeit muß man sich noch mit allzu grob erscheinenden Oberflächen begnügen. Die Hintergrundgrafik besteht zudem aus einem bunten Brei, der kaum als Zuschauertribünen zu identifizieren ist. Hingegen sind die Figuren ansprechend gestaltet, und manchmal hat man sogar den Eindruck, als könne man einzelne Gesichter identifizieren. Die Echtzeitschatten der Spielfiguren weisen eine ähnliche hohe Qualität auf wie bei *Frankreich 98*, können aber nicht mit den schönen Animationen mithalten: Es ist schon recht spaßig, dabei zuzuschauen, wie die gegnerischen Spieler resigniert die Köpfe schütteln, wenn ihr Torhüter gerade einen Flachpaß ins Netz hat gehen lassen. Natürlich können Ihre Spieler wie bereits bei *FIFA 99* mit der Brust oder dem Kopf einen Treffer erzielen, was das Ganze schon sehr wirklichkeitsnah erscheinen läßt. Sie sollten allerdings über mindestens einen Pentium 200 sowie eine 3D-Karte verfügen, sonst werden die Pässe Ihrer Kicker wenig rasant vonstatten gehen. Im Gegensatz zu den schönen Animationen ist der Soundtrack richtig mies, denn dieser bietet 08/15-Techno der übelsten Sorte. Zudem hören Sie nicht gleich ein Pfeifkonzert, wenn man sich minutenlang Zeit läßt, um den Ball einzuwerfen; auf schwere Fouls gibt es nur verhaltenes Gebuhe von den Rängen. Da *FIFA 99* in dieser Disziplin für hervorragende akustische Untermalung sorgte, ist es umso schwieriger nachzuvollziehen, warum sich EA diesmal so wenig Mühe gegeben hat. Immerhin tragen insbesondere Musik und Geräuschkulisse zur Atmosphäre eines Spiels bei, das sich immer mit dem Erlebnis einer Live-Übertragung im Fernsehen messen lassen muß. Der Mehrspielermodus bietet die gewohnte Qualität und macht allein dadurch noch mehr Spaß als eine Einzelspielerpartie, da man sich nicht über die Patzer der KI ärgern muß.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Nachdem die letzten Fußballsimulationen von EA Sports immer artistischere Fähigkeiten von den Fingern des Spielers verlangten, hatte ich von dem actionbetonten *Bundesliga Stars 2000* eigentlich Besserung erwartet. Zwar werden tatsächlich keine 10-Tasten-Gamepads benötigt, die spielerische Vielfalt litt allerdings überproportional unter dieser Vereinfachung. Techniken wie Passen und Schießen gab es schließlich schon vor vielen Jahren, mittlerweile sollten die Spieldesigner aber darauf gekommen sein, wie man darüber hinausgehende Funktionen auf wenige Tasten legt. Dafür würde ich sogar meine hart erspielten Stars investieren.



Die Menüs sind recht übersichtlich gestaltet und bieten detaillierte Information zu jeder Bundesligamannschaft.

STATEMENT

Die halbe PC-Games-Redaktion schwenkte vor sechs Monaten begeistert die *FIFA*-Flagge – zu Recht, denn der bis dato jüngste Teil der Erfolgsserie stellte selbst anspruchsvollste Fußballfans zufrieden. Die *Bundesliga Stars 2000* rufen jedoch nur ein verhaltenes „Olé-olé-olé" hervor, denn trotz großartiger Lizenz und solider Grafikengine mag der Funke nicht so lodernd überzuspringen wie noch bei *FIFA 99*. Zwar bietet EAs neuester Sporttitel jede Menge Spaß und vor allem actionreiche Begegnungen, doch ich vermisse etwas die gewohnte Steuerung der *FIFA*-Titel; zudem haben es die Programmierer geschafft, daß *Bundesliga Stars 2000* grafisch beinahe noch älter aussieht als *FIFA 98*. Letztlich jedoch gleicht das originelle Star-System diese Unstimmigkeiten aus, so daß Sie es hier wieder mit einem empfehlenswerten Fußballspiel zu tun haben. Es ist allerdings fraglich, ob sich die Anschaffung von *Bundesliga Stars 2000* auch für *FIFA 99*-Besitzer lohnt.



Hier darf der SC Freiburg mit zwei völlig identischen Mannschaften gegen sich selbst spielen – und sich selbst besiegen.

SPECS & TECS



● Software	Single-PC	2
● Direct3D	ModemLink	4
● 3dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
● Cyrix 6x86	Force Feedback	●
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 300 MB

VERGLEICHBAR MIT
FIFA 99, Frankreich 98

RANKING

Sportspiel

Kategorie	Wertung
Grafik	75%
Sound	65%
Steuerung	68%
Multiplayer	80%
Spielspaß	78%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	EA Sports
Preis	ca. DM 80,-



Force 21

Kriegs-Propaganda

Redstorm Entertainment konnte letztes Jahr mit Rainbow Six einen Überraschungserfolg verbuchen. Die Nachfolgespiele Dominant Species und ruthless.com floppten danach aber gnadenlos – und auch Force 21 wird die Serie der Mißerfolge noch nicht beenden.

Force 21 ist eine Art Echtzeit-3D-Kriegssimulation mit starker Betonung der Strategiekomponente. Die Handlung spielt im Jahre 2015. China hat soeben Rußland überfallen und eingenommen. Die USA als letzte verbliebene Weltmacht kann dies natürlich nicht tolerieren und greift in den Konflikt ein – mit dem Ergebnis, daß die Situation eskaliert und es zum „Dritten Weltkrieg" kommt. Das Spiel konzentriert sich auf den Konflikt zwischen den „bösen" Chinesen und den „guten" Amerikanern. In jeweils 15 Missionen übernehmen Sie eine der beiden Parteien und ziehen gegen den Feind ins Feld. In einem kurzen Briefing werden Ihnen zunächst die Besonderheiten des Auftrags erläutert; anschließend wird aufgelistet, welche Waffen und Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Anders als in vergleichbaren Echtzeitstrategiespielen gibt es hier kein Ressourcenmanagement und keinen Waffennachschub – in jeder Mission hat man mit dem Material auszukommen, das man gestellt bekommt. Ihre diversen Panzerzüge und Aufklärer können Sie nun auf einer kleinen 2D-Karte durch das Terrain manövrieren oder direkt in der gleichzeitig dargestellten 3D-Landschaft steuern.

STATEMENT

Auch mit *Force 21* kann Redstorm Entertainment den Erfolg von *Rainbow Six* nicht wiederholen. Abgesehen davon, daß das politische Weltbild, das die Hintergrundgeschichte vermitteln will, hoffnungslos veraltet und erzkonservativ ist, gibt auch das Gameplay nur wenig her. Die Fahrten durch das 3D-Gelände und die Kämpfe erscheinen schon nach kurzer Zeit trocken und langweilig, das Spieltempo lädt zum Gähnen ein, und der Sound grenzt mit seinen an einer Hand abzuzählenden Sprachsamples fast an eine Unverschämtheit.

Zukunftsvisionen?

Treffen die eigenen Truppen irgendwann auf die des Gegners, können Sie in das Kampfgeschehen nur noch bedingt eingreifen. Die meiste Arbeit hat man in *Force 21* damit, die einzelnen Panzergruppen vernünftig zu koordinieren und an die richtigen Orte zu schicken. Selbst bei direktem Feindkontakt kommt aufgrund des gemächlichen Spieltempos keinerlei Hektik auf. So staubtrocken wie das Gameplay gibt sich auch die Grafik von *Force 21*. Die nett animierten Fahrzeuge zuckeln die meiste Zeit durch ähnlich gestaltete grüne Landschaften, die gelegentlich durch Gebäude aufgelockert werden. Immerhin sind die Lichteffekte und Explosionen nett anzusehen – daß das Terrain tatsächlichen Landschaften in Rußland, China oder der Mongolei nachempfunden sein soll, merkt man allerdings kaum. Der Sound ist an Monotonie kaum noch zu übertreffen: Die karge Klangkulisse und vor allem die sich ständig wiederholenden, immer gleichen Sprachsamples der Amerikaner und Chinesen („Ich bin beleit!") zerren schon nach kürzester Zeit immens am Nervenkostüm.

Andreas Sauerland ■



Auf dieser grünen Aue spielt sich gerade der „Dritte Weltkrieg" ab. Seine Panzergruppen kann man direkt im Gelände oder auf der kleinen Übersichtskarte steuern.



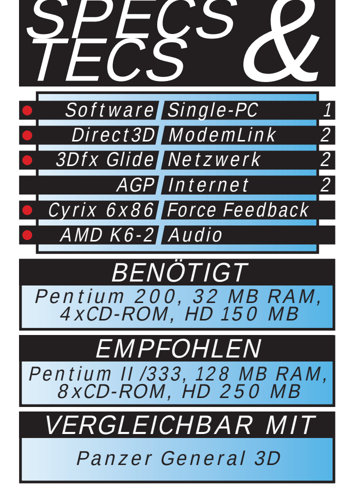
Die Lichteffekte und Texturen machen einen ordentlichen Eindruck – auf Dauer wirkt die Landschaft aber sehr eintönig.



Im knappen Intro wird erzählt, wie es zu dem Konflikt zwischen guten Amerikanern und bösen Chinesen kam.



Im Briefing werden Ihnen die Besonderheiten der Mission erörtert.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
● 3Dfx Glide	Netzwerk	2
AGP	Internet	2
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium II /333, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Panzer General 3D

RANKING

Strategie-Action

Grafik	73%
Sound	48%
Steuerung	67%
Multiplayer	51%
Spielspaß	56%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Redstorm Ent.
Preis	ca. DM 80,-



Golf galt bislang als bieder, als Sportart höchstens für Howard Carpendale und andere alternde Millionäre. Doch jetzt hält das nackte Chaos Einzug in Microsofts Grünanlagen, verwandelt sie in ein abgedrehtes Tollhaus der Exzesse und macht das Spießige zum Spaßigen.

Links Extreme

Tontaubengolfen



Da stehen Sie noch friedlich vereint. Sobald jedoch ein wenig Distanz zwischen den Golfern liegt, werden die Bomben ausgepackt und aufeinander abgefeuert.



Hurra, da fliegt die Kuh! In der Schießbude kommt es auf Zeit und Trefferquote an.



Kreative Spezialbälle wie der „Wormburner" regen das kindliche Gemüt an.

Die *Links LS-Serie* liefert seit ihrem Bestehen jene ernsthaften Simulationen aus dem Sportbereich, die prinzipiell überhaupt nur von festen Genrefreunden gespielt werden. Akkurat, sauber, bis aufs Letzte realistisch. Ihr „extremer" Ableger schlägt dagegen in eine skurrilere Kerbe. Zwar basiert das neue Access-Produkt auf dem Physikmodell und den Programmroutinen seiner Stammhalter. Das herkömmliche Spielprinzip aber hat merkbare Veränderungen erfahren.

Eingelocht im Schützengraben

Direkt nach dem Start werden die Unterschiede offenbar: Neben der Standardvariante machen sich im Hauptmenü drei Spielarten breit, die an Abwegigkeit kaum zu übertrumpfen sind. Das „Extreme Golf" gibt sich in diesem Kreis noch relativ harmlos: Anstelle der normalen Ballauswahl schleift Ihr Caddy ein Sammelsurium vom Loopingball bis zum Wassergleiter, vom Linksabbieger bis zur Raketenkugel und vom Rückwärtsdraller bis zum Erdreichwühler hinter sich her. Keine Schummelphantasie bleibt unbefriedigt. Allerdings bedarf es für die Spezialbälle, die man zum Spaß auch heimlich einem Mitspieler unterjubeln kann, einer ruhigen Hand. Führen Sie das Eisen nicht entspannt, verkümmern die Trickschläge zu Blamagen. Im „Poison Golf" werden alsdann die moralischen Grenzen aufgeweicht. Zwar können Sie noch immer durch schnelles Einlochen gewinnen, doch neue Bälle im Sortiment lassen einen weiteren Weg zum Sieg entstehen. Die Splitterbombe oder die Granate zum Beispiel wirken sich auf die Gesundheit der Kontrahenten negativ aus, – und wer im Lazarett liegt, kann eben schwerlich unter Par spielen. Endgültig absurd gestaltet sich der Ablauf im „Deathmatch". Birdie und Putten geraten hier vollkommen zur Nebensache, allein der zielgenaue Abschuß aller Gegner bleibt von Bedeutung. Einschläge werden von den Getroffenen mit einer Folge theatralischer Salti quittiert.

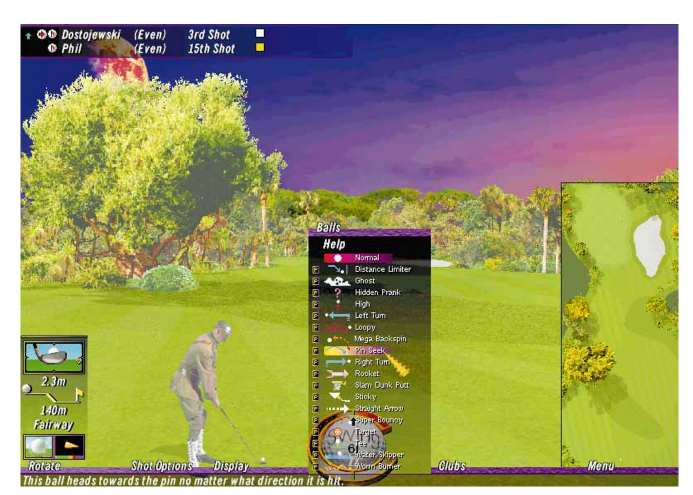
Nüchterne Fakten

Insgesamt 27 Löcher dürfen angepeilt werden, verteilt auf ein Kriegsszenario und einen Voodoowald. Zwischendurch können Sie ferner eine Schießbude besuchen, in der sich witzige Ziele wie Autos oder künstliche Kühe tummeln. Wetter und Schwierigkeitsgrad sind einstellbar, für Multiplayerspiele sind alle Verbindungsmöglichkeiten inbegriffen.

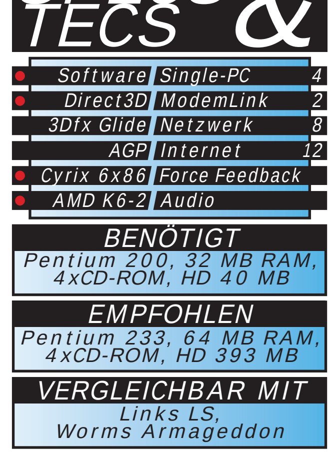
Peter Kusenberg

STATEMENT

Schräge Ideen haben ein immer gleiches Problem: das Haltbarkeitsdatum ihres Witzes. Ein paar Stunden sitzt man – vorausgesetzt, man findet das Spielprinzip überhaupt witzig – grinsend vor dem Monitor, dann wird das Handeln zur dumpfen Routine. *Links Extreme* kann als Paradebeispiel dafür herhalten, wenngleich hinter all dem Klamauk eine realistische Simulation steckt. Die Grafik ist nicht überwältigend, die Steuerung dagegen gewohnt gut. Resümee: Purzelnde Kampfgolfer und fliegende Kühe bleiben ein simpler Partyspaß – nicht mehr, aber fürwahr auch nicht weniger.



Steuerung sowie Oberfläche sind vom verwandten Links LS her bestens bekannt.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	4
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	12
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 393 MB

VERGLEICHBAR MIT
Links LS, Worms Armageddon

RANKING

Simulation	
Grafik	69%
Sound	76%
Steuerung	81%
Multiplayer	78%
Spielspaß	71%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 60,-

K.O.

Runde Sache

1992 ist mit TV Sports Boxing die bislang einzige Boxsimulation erschienen. Erst die ähnlich benannte Wirtschaftssimulation Sports TV: Boxing ließ vor etlichen Monaten diese Lücke im Sportspielgenre erkennen. Keiner der Softwaregiganten, sondern das weithin unbekannte Entwicklungsteam Independant Arts Software hat sich der vernachlässigten Spielegattung angenommen.



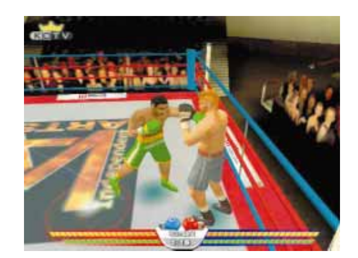
Die etwas ungeschickte Kameraführung läßt nur in seltenen Fällen erkennen, ob und wohin ein Schlag getroffen hat.

Man sollte meinen, daß eine Boxsimulation zu den einfacher zu programmierenden Spielen gehöre, schließlich schränken zwei Spielfiguren mit identischer Bewaffnung auf einem sehr übersichtlichen Spielfeld die Vielfalt gehörig ein. Die Entwickler von Independant Arts Software konnten dementsprechend viel Zeit in einzelne Details investieren: Die Boxer bestehen angeblich aus bis zu 1.400 Polygonen und sind glaubwürdig animiert, zwanzig Spielfiguren mit individuellen Erscheinungsbildern und unterschiedlichen Begabungen wurden gestaltet, und sogar an die Force-Feedback-Unterstützung wurde gedacht. Der Einzelkampf, eine Weltmeisterschaft und ein Sparringmodus sorgen für Beschäftigungsmöglichkeiten. Das Kämpfen fällt erfreulich einfach aus. Per Joystick oder Gamepad bewegt man seinen Boxer durch den Ring, des Drücken des einen Feuerknopfes veranlaßt einen Faustschlag, und der zweite Feuerknopf sorgt für eine Abwehrbewegung. Wohin der Schlag beziehungsweise. die Abwehr gehen soll, wird durch die Ausrichtung des Joysticks bestimmt. Innerhalb weniger Minuten beherrscht man das komplette Repertoire an Schlägen, Finten und Paraden. Das Ziel besteht darin, innerhalb einer frei wählbaren Anzahl von Runden entweder den Gegner bis zur völligen Erschöpfung kämpfen zu lassen oder ihn k.o. zu hauen. Das Ergebnis aller Anstrengungen wird durch zwei Farbbalken dargestellt, welche die Ausdauer und den Gesundheitszustand der beiden Boxer darstellen. Das Vergnügen ist jedoch nur von kurzer Dauer. Auch im höchsten Schwierigkeitsgrad scheinen sich die Gegner an keiner Taktik zu orientieren, selbst völlig entkräftet und schwer verletzt suchen sie ihr Glück in der Offensive. Solange man darauf achtet, daß die eigene Kondition nicht gegen Null sinkt, kann man seine Fäuste pausenlos auf den Gegner prasseln lassen – und die Verteidigungstechniken getrost vergessen. Denn die Schlagfrequenz des Computers ist viel geringer als die eines aktiven Spielers. Bei einem offenen Schlagabtausch liegt der Gegner daher spätestens nach der dritten Runde k.o. am Boden, während die Figur des Spielers noch leidlich fit durch den Ring springt.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Nur wenn man sich intensiver mit dem Boxsport auseinandersetzt, eröffnen sich dessen Feinheiten: die Punktevergabe, die Strategie, die Taktik und vieles mehr. Von all dem ist in *K.O.* leider nichts enthalten. Hier ist das Boxen nichts anderes als die ungehemmte Prügelei zweier Männer, die erst endet, wenn einer von beiden umfällt. Hinter einer ansprechenden Grafik verbirgt sich ein monotones Geschicklichkeitsspiel, bei dem es um nichts anderes als den richtigen Takt auf der Feuertaste geht.


Der fast völlig fehlende Schatten erweckt den Eindruck, die Kämpfer würden schweben.


Je mehr Treffer ein Boxer abbekommt, desto farbenfroher wird seine Gesichtshaut.



Der Schiedsrichter ist nur zu Beginn und am Ende eines Kampfes im Ring anwesend.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1	
●	Direct3D	ModemLink		
●	3Dfx Glide	Netzwerk	2	
	AGP	Internet	2	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		●
●	AMD K6-2	Audio		●

BENÖTIGT
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 63 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 63 MB

VERGLEICHBAR MIT
TV Sports Boxing

RANKING

Sportspiel

Grafik	80%
Sound	70%
Steuerung	77%
Multiplayer	73%
Spielspaß	63%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Data Becker
Preis	ca. DM 70,-

Warhammer 40K

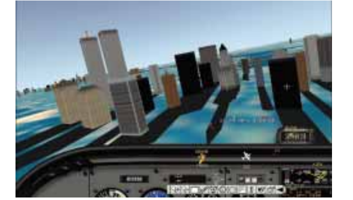


Fantasywesen mit Terminatorwaffen.

Rites of War ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, das auf dem Brettspiel-System *Warhammer 40K* von Games Workshop basiert. In knallbuntem Fantasy-Ambiente führen Sie eine Armee tapferer Krieger, die alle über unterschiedliche Kampftalente und Fähigkeiten verfügen, gegen feindliche Mächte ins Feld. Für die Zusammenstellung Ihrer Truppe stehen Ihnen anfangs noch recht bescheidene Mittel zur Verfügung, die mit wachsendem Erfolg aber langsam umfangreicher werden. Originellerweise sind Ihre Fantasy-Streitmächte mit ausgesprochen futuristischen Waffen und Rüstungen ausgestattet, was dem Kampfgeschehen auf dem Monitor zumindest eine originelle Note verleiht. Zug um Zug versetzen Sie Ihre Einheiten auf der grafisch außerordentlich unspektakulär gestalteten Karte, treffen auf Gegner, feuern auf diese und warten ihren nächsten Spielzug ab. Erfolge im Kampf haben die Erhöhung ihres Ruhmes zufolge, was wiederum Zugang zu neuen, besseren Einheiten ermöglicht. Wie man rundenbasierte Strategiekämpfe unterhaltsam und innovativ gestaltet, hat vor kurzer Zeit noch *Jagged Alliance 2* eindrucksvoll gezeigt – *Rites of War* hat dagegen nicht mehr zu bieten als eine künstlich aufgeblasene Hintergrundgeschichte, ein durchschnittliches Gameplay und eine für heutige Verhältnisse ausgesprochen dürftige Grafik. Fans der *Warhammer*-Reihe, die ihre Sammlung komplettieren möchten, könnte das vielleicht noch interessieren; für den weitaus größeren Rest der Spielergemeinde ist *Rites of War* nicht der Rede wert. **(as)** ■



Fly!



Nur markante Gebäude werden gezeigt.

Die Feature-Liste von *Fly!* klingt wahrhaft imposant: Für die Landschaftsdarstellung wurden 67 Millionen Geländepunkte definiert, 30.000 Navigationshilfen in über 200 Ländern sorgen für eine genaue Orientierung, und die direkt in das Programm übernommenen Satellitenaufnahmen erzeugen eine atemberaubende Grafik. Zudem wurden die fünf Städte Dallas, New York, Chicago, Los Angeles und San Francisco mit 3D-Modellen nachgebildet. Optisch akzeptable, auf Satellitenaufnahmen basierende Bodentexturen mit einer Auflösung von fünf Metern gibt es nur in diesen fünf Städten zu bewundern, in deren Umgebung nur noch grobe Texturen. Dennoch liegt die Grafikqualität weit über der vergleichbarer Simulationen, denn bereits ab einer Höhe von 1.000 Metern bilden die Megapixel erkennbare und realistische Muster. Der Preis für diese Leistung besteht in den drei Spiel-CDs, die bei einer Komplettinstallation unglaubliche 1,6 GByte auf der Festplatte belegen. Dazu kommen die aktuellen Wetterdaten, die das Programm auf Wunsch von der Internetvertretung des Wetterdienstes NOAA METAR einspielt. Als Simulationsobjekte dienen insgesamt fünf Passagiermaschinen, angefangen bei der Cessna 172R bis hin zum Beechcraft King Air B200. Die Flugphysik der Maschinen ist dank der engen Zusammenarbeit mit den Flugzeugherstellern sehr überzeugend gelungen. Die spielerische Tiefe hält sich bei einer zivilen Flugsimulation natürlich in Grenzen. Viel mehr als von einem Flughafen zu starten und auf einem anderen wieder zu landen, ist auch in *Fly!* nicht möglich. **(hw)** ■





Final Demand



Die Grafiken sind immerhin zweckmäßig.

Wer keine Lust mehr auf Echtzeit-Strategiespiele hat, die mit unüberschaubaren Features überladen sind, kann mit *Final Demand* zu den Wurzeln des Genres zurückkehren. Als Besitzer einer Basis hat der Spieler hier die Aufgabe, eine schlagkräftige Armee zusammenzustellen und sämtliche Gegner zu eliminieren. Als Ressourcen dienen dabei die zwei nicht nachwachsenden Rohstoffe Öl und Schrott, die mit den üblichen Sammlern zu Raffinerien gebracht werden müssen. Die zirka 20 völlig gewöhnlichen Einheitentypen dienen auf den herkömmlich gestalteten 2D-Landkarten lediglich als Kanonenfutter. *Final Demand*, das prinzipiell eigentlich mit dem etwa vier Jahre alten *C&C* mithalten könnte, leidet nämlich an einer völlig mißratenen Spielbalance. So ist es problemlos möglich, mit zwei preiswerten Soldaten innerhalb von Sekunden einen tonnenschweren und sündhaft teuren Raketenwerfer zu zerstören. Auch die KI sorgt schon in den ersten Missionen für unfreiwillige Erfolgserlebnisse. Während eine gegnerische Panzergruppe damit beschäftigt ist, ein armseliges Stückchen Mauer zu zerstören, kann ein einzelner Soldat die Kampffahrzeuge unbehelligt zerstören. Die KI dürfte auch der Grund sein, weshalb sich United Software dazu entschloß, den Computer keine eigene Basis führen zu lassen. Statt dessen kämpft man stets gegen Gegnertrupps vorgegebener Größe, die von der Künstlichen Intelligenz nach einer bestimmten Spielzeit zielsicher in die Richtung des eigenen Hauptquartiers geführt werden. **(hw)** ■



DSF Golf 99



Im Golf-Genre ist die Konkurrenz groß.

DSF Golf von Sierra hieß früher eigentlich *PGA Championship Golf*. Nur ist man auch im behäbigen Deutschland irgendwann auf den Trichter gekommen, daß zugkräftige Lizenzen im Normalfall einiges an Extra-Umsatz erwirtschaften. Am Inhalt der guten Simulation hat sich durch die Umtaufe jedenfalls nichts geändert. Noch immer jagen Sie Ihren schwitzenden Caddy mit schwerem Gepäck über sieben weitläufige Kurse, die realen Vorbildern eins zu eins nachgebildet sind. Ein ausgeklügeltes Physikmodell zur Berechnung der Ballflugbahnen vermittelt Realitätsnähe, ebenso wie die verschiedenen Witterungsbedingungen, Terrains und sanft abgestuften Talente der computergesteuerten Gegenspieler. Als äußerst reizvoll dürften tatsächliche Hobby-Golfer und PC-Profis den integrierten Parcourseditor empfinden, der nach wenigen Handgriffen selbst die kreativsten Phantasiekurse digital aus dem Boden stampft. Grafisch steht *DSF Golf 99* unter dem Strich ein bißchen hinter der unumschränkt herrschenden *Links*-Serie zurück (sieht man mal von *Links Extreme* ab). Die Sportleranimationen wirken indes überzeugend und echt. Was die Steuerung angeht, nehmen sich die Genrekonkurrenten gegenseitig nicht viel: Vom Klick- bis zum Mausschwung ist alles vertraut und geht leicht von der Hand. Unsicheren Neulingen werden die Techniken zudem unmißverständlich erläutert. Die Sierra-Serie nimmt insgesamt eine souveräne Fortsetzung, ohne in den angestrebten Referenzbereich vorstoßen zu können. **(as)** ■



Star Trek: Starfleet Command

Katz und Maus

Im letzten Jahr der Star-Trek-Lizenz schöpft Interplay noch einmal aus dem Vollen. Bevor Activision im Herbst die Exklusiv-Lizenz übernimmt, setzen die Schöpfer von Starfleet Academy und Klingon Honor Guard die Meßlatte für den Konkurrenten ein entscheidendes Stück höher. Mit einer neuen Spielidee, phantastischen Grafiken und einer vorbildlichen Künstlichen Intelligenz demonstriert Interplay, was im Star-Trek-Universum möglich ist.

In den USA ist das Brettspiel *Starfleet Battles* seit Jahren Kultobjekt der *Star Trek*-Fans, in Europa ist das Produkt hingegen völlig unbekannt. Das Spielprinzip ist ganz einfach: Jeder Spieler besitzt ein Raumschiff. Dieses Raumschiff verfügt über diverse Waffen, Schilde, Sensoren, Antriebsaggregate und etliche andere Systeme, die von einem notorisch zu schwachen Kraftwerk mit Energie versorgt werden. In jeder Spielrunde weist der Spieler seinen Systemen Energie zu, schießt auf ein gegnerisches Schiff und wechselt seine Position. Anschließend ist der Gegner an der Reihe. Sobald ein Raumschiffrumpf zerstört wird, ist dessen Besitzer aus dem Spiel. Die Besonderheit an *Starfleet Battles* ist die viele Handarbeit, die geleistet werden muß. Dutzende Zahlenwerte und Trefferwahrscheinlichkeiten müssen je Runde berechnet werden, was geradezu nach einer Computerumsetzung schreit. Die Firma Quicksilver wagte sich vor über einem Jahr an dieses Unterfangen. Im Laufe der Entwicklung von *Starfleet Command* erwies sich das rundenbasierte Spielprinzip von *Starfleet Battles* als nicht mehr notwendig, also schaffte man es kurzerhand ab. Auch die Zahlenkolonnen konnten so weit in



Im Kampf gegen drei feindliche Schiffe kommt es auf eine ausgefeilte Strategie an. Nicht der stärkste Angreifer, sondern der schwächste Verteidiger ist das Primärziel.



DIE VÖLKER

ROMULANER

Die Romulaner haben nur leicht bewaffnete Schiffe. Durch ihre Wendigkeit und starken Schilde sind sie dennoch ernstzunehmende Gegner.



FÖDERATION

Die Föderation hat fast keine besonderen Stärken oder Schwächen. Lediglich die Energieversorgung ist vergleichsweise schwach.



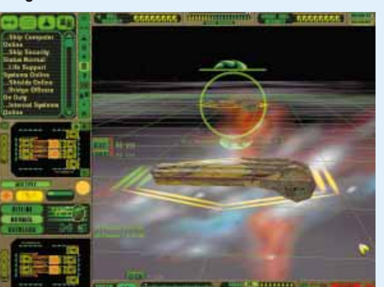
KLINGONEN

Die Klingonen fliegen ein gigantisches Waffenarsenal mit sich herum. Als offensive Kämpfer sind sie am Heck kaum gepanzert.



GORN

Die Gorn haben die langsamsten Schiffe, was sie durch eine starke Panzerung und zahlreiche Waffen ausgleichen können.



LYRAN

Auch die Lyran sind offensive Kämpfer und können sogar ihr Schild als Angriffswaffe einsetzen. Am Heck sind sie verletzlich.



HYDRAN

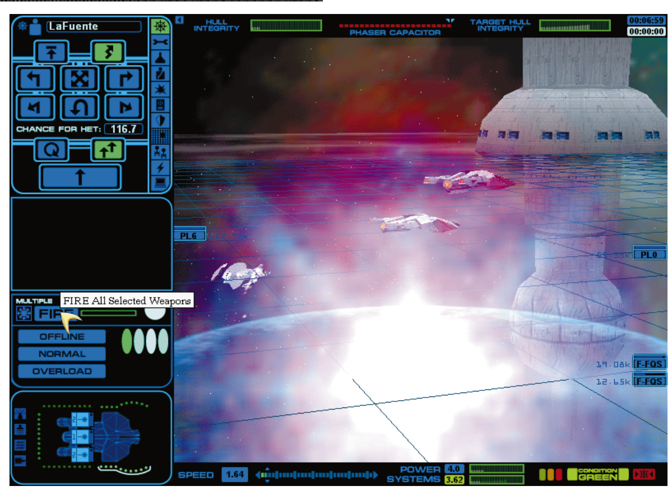
Die Hydran verfügen über starke Fusionswaffen, die allerdings lange Ladezeiten haben. Die langsamen Schiffe sind kaum gepanzert.



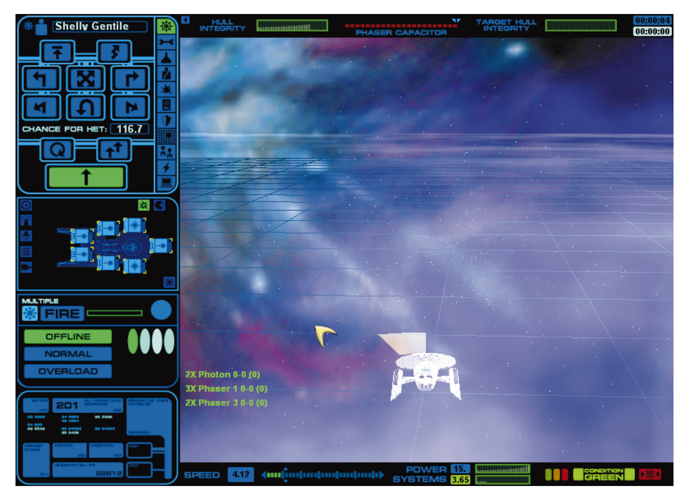
den Tiefen des Programms verborgen werden, daß sich der Spieler nur noch um das Kommandieren des Schiffs kümmern muß.

Image ist alles

Zu Beginn ist der Spieler ein junger Kapitän, der gerade sein erstes Schiff zugeteilt bekommen hat. Wie im wirklichen Leben geht es auch in diesem Spiel darum, sich einen guten Ruf zu erarbeiten, um es zu etwas bringen zu können. Der in *Starfleet Command* erworbene Ruf wird in Prestigepunkten gemessen. Durch gewonnene Missionen steigt das Punktekonto und damit der militärische Rang des Spielers. Je höher dieser Rang ist, desto größere Schiffe darf man sich für seine Prestigepunkte kaufen. Prestige hat man vor allem zu Beginn des Spiels grundsätzlich zu wenig: Reparaturen, Minen und Shuttles nagen ebenso am Kontostand wie das Anheuern erfahrener Besatzungsmitglieder. Auch das Wechseln des Standorts kostet Punkte, weshalb man zu Beginn unbedingt im Ge-



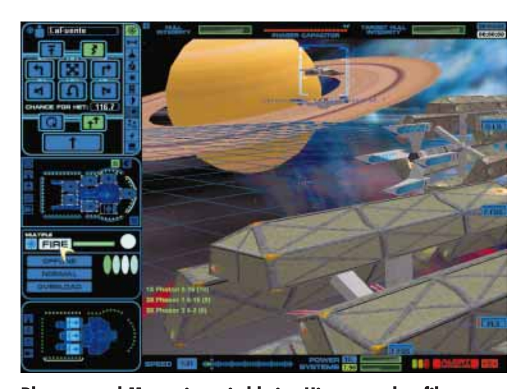
Die Explosionseffekte sind nicht nur sehenswert, sondern können auch taktisch eingesetzt werden, da alle Schiffe im näheren Umkreis Schaden nehmen.



Nebel erfordern neue Strategien. Sensoren, Transporter und Traktorstrahlen funktionieren nicht mehr, nicht einmal die Schilde können hochgefahren werden.



biet der Föderation bleiben sollte. In diesem vermeintlich sicheren Bezirk wird man ohnehin mit zahllosen Kampfaufträgen versorgt. Der eigentliche Spielinhalt von *Starfleet Command* ist relativ schlicht. Das Raumschiff des Spielers befindet sich in einem Raumsektor, wo es von maximal drei gegnerischen Zerstörern angegriffen wird. Gespielt wird in einem fast zweidimensionalen Weltraum, die Höhe ist nicht beeinflußbar und wird nur zur Kollisionsvermeidung verwendet. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, die Gegner zu zerstören oder in die Flucht zu schlagen. Zugunsten der Abwechslung werden aus dieser Spielidee verschiedene Missionstypen abgeleitet. Beispielsweise muß der Raumschiffkapitän einige Transportschiffe beschützen, innerhalb einer vorgegebenen Zeit ein wichtiges Ersatzteil bei einer Raumstation abliefern oder einen Spion jagen.



Planeten und Meteoriten sind keine Hintergrundgrafiken, sondern dreidimensionale Landschaftsobjekte. Kollisionen mit ihnen verursachen Schaden, Schüsse gehen nicht hindurch.



Einige Einsätze verlangen den Schutz von schlecht bewaffneten Frachtern, die ständig die Sicht behindern und sich in die Schlacht einmischen wollen.

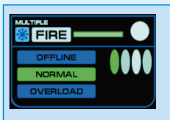
Energiekrise

In den ersten Minuten wirkt *Starfleet Command* wie ein Actionspiel. Man schaltet auf ein Ziel auf, beschleunigt und feuert die Phaser oder Protonentorpedos ab, wenn das Ziel in ausreichender Nähe ist. Sobald sich das eigene Raumschiff in einen schillernden Feuerball verwandelt hat, wird klar, daß *Starfleet Command* aus mehr als nur Fliegen und Schießen besteht. So ist unbedingt auf die Stärke der Schilde zu achten, die den verletzlichen Rumpf des Schiffs vor gegnerischen Treffern schützen. Je mehr Energie den Schilden zugeführt wird, desto niedriger ist allerdings die Höchstgeschwindigkeit des Schiffs. Ein weiterer Verbraucher ist das Waffensystem, das mit der Energie gespeist wird, die von den anderen Systemen übriggelassen wird. Das Arsenal besteht aus schnell ladenden und präzisen Phasern, kraftvollen Torpedos und einigen anderen Strahlenwaffen. Abhängig von der aktuellen Situation muß der Spieler nun entscheiden, welche Waffen er mit Energie versorgen möchte.
Auch andere Systeme müssen unter Strom gesetzt werden. Beispielsweise der Scanner, der in weit entfernten Regionen des Alls nach Raumschiffen sucht, oder das sechsstufige ECM. Dieses Electronic-Countermeasure-System erschwert den Gegnern das Zielen. Um dennoch Treffer landen zu können, läßt sich das ECM mit dem ECCM (dem ElectronicCounter-Countermeasure-System) neutralisieren. Alleine ECM und ECCM können gut die Hälfte der Energieproduktion eines Raumschiffs verschlingen, aber die *Star Trek*-Filme inspirierten die Programmierer noch zu weiteren Möglichkeiten, die knappe Energie zu verwenden. Automatische Ausweichmanöver sowie Traktorstrahlen (und natürlich die Anti-Traktorstrahlen) sorgen dafür, daß man nur einen Bruchteil der Energie zur Verfügung hat, die man sinnvoll einsetzen könnte.

Schießen ist nicht alles

Der Spieler muß daher stets die einzelnen Möglichkeiten gegenein-

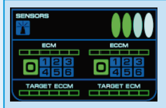
WAFFENSYSTEME



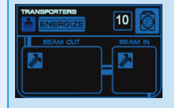
Mit der Waffenkontrolle stellt man die Betriebsmodi der Angriffssysteme ein und feuert.



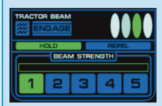
Schilde: Hier wird die Energiezufuhr zu den gewünschten Schilden eingestellt.



Mit elektronischen Gegenmaßnahmen wird dem Gegner das Zielen erschwert.



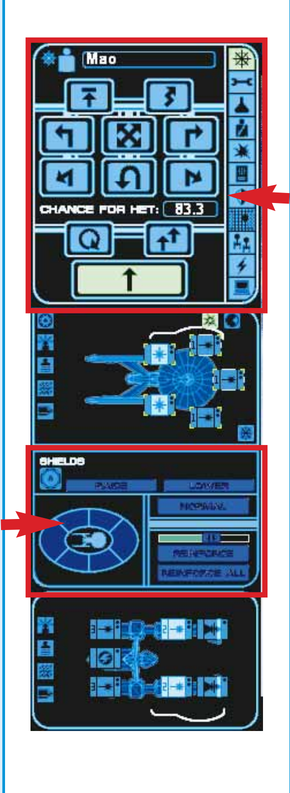
Der Transporter beamt Minen und Werkzeuge in das All. Selten lassen sich Objekte sammeln.



Mit dem Traktorstrahl werden Schiffe abgeschleppt oder zum Entern fixiert.



Die Schleuse kann Fähren starten, die als Ablenkungsmanöver genutzt werden können.



KOMMANDOLEISTE



High-Energie-Turn: Hier werden Ausweichmanöver vorbereitet und Gegner abgeschüttelt.



Kommunikation: Hier werden Meldungen der Mannschaft und der Einsatzleitung gesammelt.



Die Reihenfolge von maximal acht Reparaturen wird in diesem Fenster bestimmt.



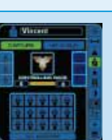
Sensoren: Hier wird die Stärke und damit der Energieverbrauch der Sensoren bestimmt.



Scanning: Mit Deep-Scans oder Sonden kann das All nach Raumschiffen abgesucht werden.



Die Übersichtskarte ist wegen fehlender Details nur in der Nähe von schwarzen Löchern hilfreich.



Marines: Ein gegnerisches Schiff mit Marines wird kampfunfähig gemacht und schließlich erobert.



Den max. sechs Schiffen einer Flotte können hier Anweisungen wie Angriff oder Verteidigung gegeben werden.



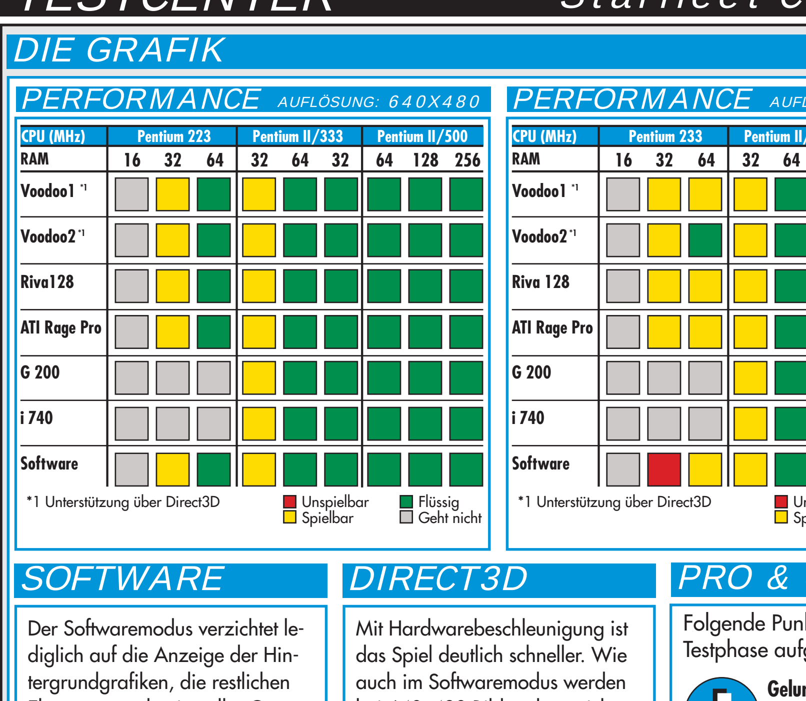
Die installierten Waffen werden in diesem Fenster zu Gruppen zusammengefaßt.



Der Energieverbrauch muß im Auge behalten werden. Die direkte Zuweisung an die Stationen ist nicht möglich.

TESTCENTER Starfleet Command

DIE GRAFIK



PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 223			Pentium II/333			Pentium II/500		
RAM	16	32	64	32	64	32	64	128	256
Voodoo1 *1	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Voodoo2 *1	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Riva128	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
ATI Rage Pro	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
G 200	Grau	Grau	Grau	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
i 740	Grau	Grau	Grau	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Software	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün

*1 Unterstützung über Direct3D

Rot: Unspielbar · Gelb: Spielbar · Grün: Flüssig · Grau: Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II/333			Pentium III/500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Grau	Gelb	Gelb	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Voodoo2 *1	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Riva 128	Grau	Gelb	Grün	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
ATI Rage Pro	Grau	Gelb	Gelb	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
G 200	Grau	Grau	Grau	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
i 740	Grau	Grau	Grau	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün
Software	Grau	Rot	Gelb	Gelb	Grün	Grün	Grün	Grün	Grün

*1 Unterstützung über Direct3D

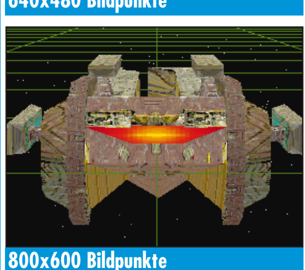
Rot: Unspielbar · Gelb: Spielbar · Grün: Flüssig · Grau: Geht nicht

SOFTWARE

Der Softwaremodus verzichtet lediglich auf die Anzeige der Hintergrundgrafiken, die restlichen Elemente werden in voller Qualität dargestellt.



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

DIRECT3D

Mit Hardwarebeschleunigung ist das Spiel deutlich schneller. Wie auch im Softwaremodus werden bei 640x480 Bildpunkten nicht alle Fenster angezeigt.



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

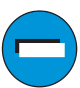
PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

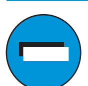

Gelungene Reduzierung des Weltalls auf zwei Dimensionen


Zahlreiche Möglichkeiten, neue Strategien zu entwickeln


Die Künstliche Intelligenz gibt stets einen harten Gegner ab


Unübersichtlich strukturierte Bedienungsfenster bremsen den Spielfluß


Viele Einsätze lassen sich nur durch ständiges Schießen gewinnen.


Unplausibler Spielablauf durch zufällige Missionsauswahl

DIE MOTIVATIONSKURVE

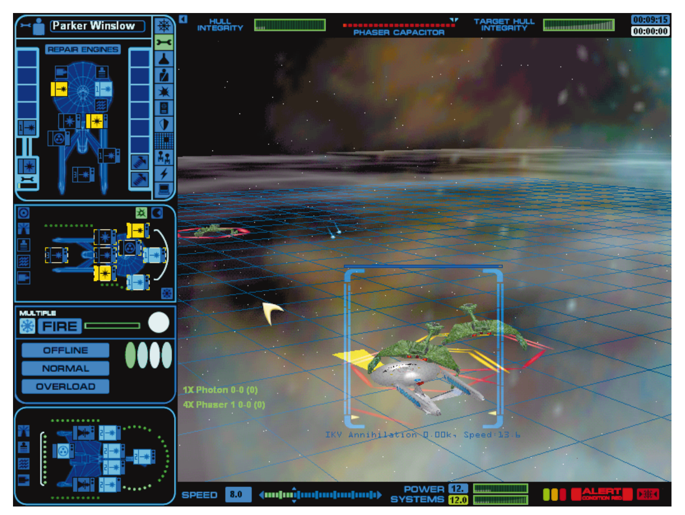
Zunächst wird der Spieler von den zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten in den seltsam strukturierten Menüs erschlagen. Nach der Eingewöhnungsphase werden unabhängig von Erfahrung und Vermögen des Spielers die Missionen zufällig aneinandergereiht.



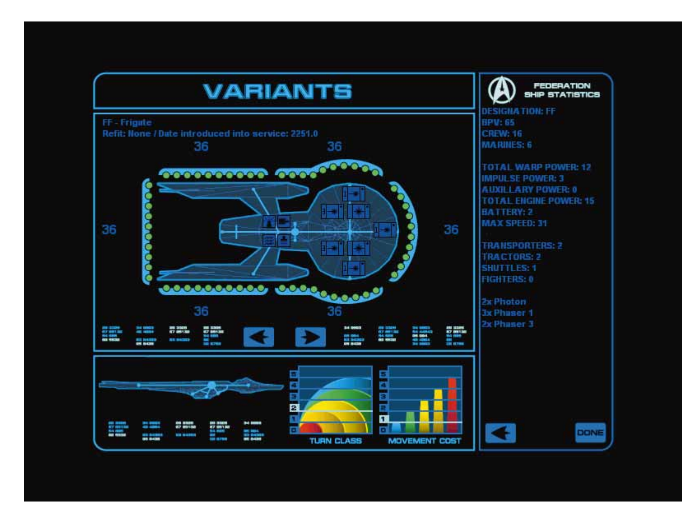
ander abwägen. Je nach Situation kann es sinnvoll sein, den Gegner mit einer Breitseite aus sämtlichen Waffen zu bedenken oder aber nur Minen auszulegen und die Energie in die Schilde zu leiten. Auch darf man nicht der Versuchung nachgeben, sämtliche Schäden sofort beheben zu lassen. Einerseits kann sich in dieser Zeit auch der Gegner von Treffern erholen, andererseits können im weiteren Gefecht noch schwerwiegendere Schäden auftreten. In jeder Mission steht nur eine bestimmte Anzahl an Ersatzteilen zur Verfügung, die nur vom Schiffstyp abhängt. Sollte der Gegner darauf aus sein, das Schiff des Spielers aus nächster Nähe zu bekämpfen, kann man sich auf die Flucht konzentrieren. Da der Gegner die Verfolgung aufnimmt, bleibt ihm kaum noch Energie für seine Waffen übrig, womöglich baut er sogar seine Schilde ab. Ein schnelles Wendemanöver kann in diesem Fall einen erfolgreichen Angriff einleiten. Hat man es mit mehreren Angreifern zu tun, kann eine andere Strategie notwendig sein. Anstatt einen Gegner nach dem anderen zu zerstören, sollte man einen der Angreifer kapern. Zuerst senkt man mit gezielten Schüssen dessen Schilde, fixiert ihn mit einem Traktorstrahl und beamt anschließend Marines auf das Schiff. Nach einiger Zeit steht das ehemals feindliche Raumschiff unter dem Kommando des Spielers, was die Erfolgschancen gegen den Rest der Angreifer drastisch erhöht.

Zu hohe Künstliche Intelligenz

Die Scanner versorgen den Spielern mit Informationen über den Zustand des gegnerischen Schiffs. Eine übersichtliche Anzeige legt die Stärke der Schilde, den Ladezustand der Waffen und die Schäden an den wichtigsten Systemen dar. Fairerweise verfügt auch der Computer über das entsprechende Wissen, so daß er fast immer eine optimale Strategie an den Tag legen kann. So zielt er bevorzugt auf die schwächsten Schilde, sucht sein Heil nach schweren Treffern in der Flucht und spielt hinter Asteroiden mit seinem Gegner Katz und Maus. Auch schwarze Löcher kann er zu seinem Vorteil nutzen, indem er



Nichts geht mehr: Langsam umkreisen sich die Gegner und warten darauf, daß sich die Waffen für den nächsten Schuß wieder aufladen.



Vor dem Kauf eines zusätzlichen Schiffes sollte man dessen technische Daten genau überprüfen. Im Lauf der Zeit können verbesserte Versionen erworben werden.

IM VERGLEICH

- Starfleet Command
- Heavy Gear
- Great Naval Battles
- Burning Steel
- No Respect

Der Vergleich einer neuen Spielidee mit bekannten Programmen ist naturgemäß nicht ganz fair. Die meisten Missionen in *Starfleet Command* stellen einen offenen Schlagabtausch dar, wie er in Schiffsimulationen wie *Burning Steel* und *Great Naval Battles* geboten wird. Wer Landschaften in seine Strategie einbeziehen möchte, ist mit Spielen wie *No Respect* oder *Heavy Gear* besser beraten. Als komplexes Strategiespiel mit wenigen Einheiten steht *Starfleet Command* aber strenggenommen noch konkurrenzlos da.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

haarscharf an dessen Gravita-tionsgrenze navigiert. Wagt sich der Spieler nun zu nah an den Angreifer, ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß er von dem schwarzen Loch ins Verderben gezogen wird. Die gute Künstliche Intelligenz hat aber auch ihre Schattenseiten. Erkennt der Computer, daß der Spieler die Versorgung seiner Schilde gut beherrscht (was früher oder später der Fall sein wird), erkennt er im Nahkampf die größten Chancen. Gegen die meist schwächeren Gegner ist dies auch für den Spieler eine gute Strategie, so daß der Einsatz einen skurrilen Ausgang nimmt. Die zwei Schiffe umkreisen sich langsam und schießen, sobald die Waffen aufgeladen sind. Nach einigen Minuten ist das schwächere der beiden Schiffe auch bei optimaler Verteilung der Energie besiegt. Schon nach wenigen Einsätzen wiederholen sich die Aufträge. Zwar unterscheiden sich die einleitenden Texte, der Inhalt vieler Missionen ist jedoch völlig identisch. Auch durch den Wechsel des eigenen Standorts läßt sich dieser Umstand nicht ändern. Die Missionen werden offenbar rein zufällig aus einem Pool von zirka 50 Einsatztypen gezogen, der Standort beeinflußt lediglich die gegnerischen Schiffstypen.

Reine Übungssache

Die Programmierer haben die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, Informationssysteme und Aktionsknöpfe auf 15 verschiedene Fenster verteilt. Einige Funktionen sind mehrfach vorhanden, andere Funktionen vermutet man an ganz anderer Stelle. Obwohl *Starfleet Command* ein eher geruhsames Spiel ist, müssen ständig in den entsprechenden Fenstern die oben vorgestellten Einstellungen getroffen, in einem weiteren Fenster die Waffen abgefeuert und nebenbei das Raumschiff gesteuert werden. Nur die Lenkung funktioniert über eine intuitive Maussteuerung, da man einfach in die gewünschte Richtung klickt. Alle anderen Funktionen sind nur über die Fenster möglich, wodurch man oftmals die Übersicht verliert. Die Bedienung leidet auch unter den wenig aussagekräftigen Icons und den zu klein geratenen Auswahlknöpfen der Menüs. Immerhin findet sich aber in *Starfleet Command* ein hervorragendes Tutorial, das in zehn Abschnitten fast jede Funktion erläutert. Grafisch und akustisch bietet *Starfleet Command* alles, was man von einem aktuellen *Star Trek*-Spiel erwarten darf. Die Hintergrundmusik und auch die charakteristischen Klangeffekte entsprechen genau den klanglichen Vorbildern aus der TV-Serie und erzeugen deren typische Atmosphäre. Auch die Schiffe der Föderation, der Klingonen und der Romulaner wurden in allen Details nachgebildet, und die neu hinzugekommenen Lyran und Hydran fügen sich hervorragend in das Ambiente ein.

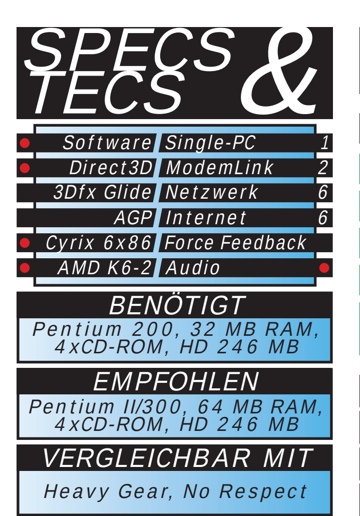
Harald Wagner ■

STATEMENT

Vor allem als Freund von rundenbasierten Strategiespielen kann man an dem ruhigen Echtzeit-Programm *Starfleet Command* Gefallen finden. Vor allem die vielen „Vorbereitungen“, die getroffen werden müssen, um den intelligenten Computergegner zu überrumpeln, sind eine ganz besondere Herausforderung. Eine eingängigere Bedienung hätte aber nicht geschadet, immerhin gibt es auch in *Starfleet Command* eine Hitze des Gefechts.

STATEMENT

Dem Charme von *Starfleet Command* kann man sich nur schwer entziehen. Obwohl einige Einsätze den Spieler zum Stumpfsinn vergattern und ein Missionssystem mit einem steigenden Schwierigkeitsgrad wünschenswert wäre, können die anderen Aspekte des Spiels durchaus überzeugen. Ein Echtzeitstrategiespiel mit maximal drei eigenen Einheiten stellt schließlich ganz andere Anforderungen an die Taktik, als die bislang gekannten Vertreter des Genres.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1	
●	Direct3D	ModemLink	2	
	3Dfx Glide	Netzwerk	6	
	AGP	Internet	6	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K6-2	Audio		●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 246 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 246 MB

VERGLEICHBAR MIT
Heavy Gear, No Respect

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	86%
Sound	75%
Steuerung	70%
Multiplayer	82%
Spielspaß	**82%**

Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-

Braveheart

Krieg im Kilt

Im Film Braveheart zog der Freiheitskampf des schottischen Volkshelden William Wallace viele Millionen Kinozuschauer in seinen Bann. Eidos präsentiert jetzt das Strategiespiel zum Film, in dem wilde Streiter in karierten Röcken durchs dreidimensionale Hochland marschieren. Wir haben uns an die Spitze der patriotischen Heerscharen gestellt, um herauszufinden, wie aussichtsreich der Kampf des Myth-Herausforderers ist.

Im Jahre 1296 hat die Mehrheit der schottischen Clanshäuptlinge den Widerstand gegen den verhaßten König Longshanks von England aufgegeben und ihn als ihren obersten Lehnsherrn anerkannt. Als patriotischer Clanführer ist es Ihre Aufgabe, diese Schmach zu sühnen, die Schotten wieder zu vereinigen und diese dann in den Kampf gegen die Eindringlinge aus dem Süden zu führen. Wer den oscarprämierten Film von und mit Mel Gibson kennt, der weiß, daß dies beileibe kein leichtes Unterfangen ist, denn die Clans sind zerstritten und zerfleischen sich gegenseitig im Bruderkrieg. Daher müssen Sie sich bemühen, in einem 2D-Teil mit Hilfe einer leistungsfähigen Wirtschaft eigene Truppen aufzubauen und Bündnisse mit befreundeten Clans zu schließen. Gelingt es Ihnen, einige große Armeen aufzubauen, dann können Sie in einer grafisch opulenten 3D-Szenerie die Engländer beim Fish'n Chips-Futtern stören oder sogar gen London marschieren.

IM VERGLEICH

- Lords of the Realm 2
- Myth 2
- Myth
- Braveheart
- Riverworld

Die beiden *Myth*-Titel haben vorgeführt, daß Echtzeitstrategie auch auf einem 3D-Terrain Spannung und Spaß verheißen kann. *Braveheart* hat zwar eine fast ebenso leistungsfähige Grafikengine zu bieten, doch leider ist die Steuerung nicht im mindesten konkurrenzfähig. Ebenso kann der Wirtschaftsteil nicht mit dem Ressourcenmanagement in *Lords of the Realm 2* mithalten, weil sowohl detaillierte Einstellungsmöglichkeiten als auch übersichtliche Menüs fehlen. Selbst in diesem Punkt hatte vor etwa einem halben Jahr das sonst mittelmäßige Aufbaustrategiespiel *Riverworld* mehr zu bieten.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

Mißwirtschaft

Zunächst entscheiden Sie sich für einen von 16 Clans, beispielsweise für die Fraktion unter Führung des berühmten William Wallace, der im Film von Regisseur Gibson selbst verkörpert wurde. Je nach geographischer Lage verfügen Sie über mehr oder minder lukrative Bergwerke und Äcker, die nötig sind, damit Ihre Untertanen jede Menge Gebrauchs- und Handelsgüter produzieren können. Sollte es Ihnen an einem wichtigen Gut wie etwa Eisenrüstungen fehlen, dann senden Sie eine Karawane zu einem Ihrer Nachbarn, um dort Harnische und Kettenhemden einzukaufen. Dies alles findet in einer rundenbasierten 2D-Ansicht statt, die grafisch ziemlich konventionell gestaltet ist. Zudem sind die meisten der Menüs derart benutzerunfreundlich, daß Sie sich beispielsweise beim Management Ihrer Wirtschaft mit winzig kleinen Symbölchen für die verschiedenen Güter herumärgern müssen; auch die genaue Produktionsmenge jedes Rohstoffes können Sie nicht einstellen, sondern bloß festlegen, wie groß etwa die Gruppe der Bauarbeiter oder Bäcker sein soll. Zu den einzelnen Menüs gelangen Sie über insgesamt zwölf Icons am unteren Kartenrand. Neben dem Ressourcen-Management und der Arbeitseinteilung Ihrer Leute können Sie hier die Profile der militärischen Führer unter die Lupe nehmen sowie Boten und Späher aussenden, um auf diese Weise Informationen über Ihre Nachbarn zu erhalten. Auf einer frei zoombaren Übersichtskarte verfolgen Sie die Reisewege Ihrer Boten und Spione, was allerdings recht ermüdend werden kann, da Schottland groß ist und asphaltierte Wege in den mittelalterlichen Highlands eher selten anzutreffen sind. Die wichtigsten Menüpunkte betreffen aber zweifellos das Militär, denn *Braveheart* ist ein Spiel, bei dem es vornehmlich um das Planen und Ausführen von Feldzügen geht.



Im Gegensatz zu Myth ist die Steuerung hier extrem überholungsbedürftig.



Sie haben insgesamt drei verschiedene Kameraperspektiven zur Auswahl.





In der 3D-Ansicht wird nur die Auflösung von 800x600 Bildpunkten unterstützt. Langsame Rechner mit weniger als 64 MB Arbeitsspeicher dürften hier Probleme haben.

Immer feste druff

Zum Glück gibt es eine Option, die es ermöglicht, sämtliche Wirtschaftskreisläufe zu automatisieren. Ist diese aktiviert, brauchen Sie sich im 2D-Teil nur noch um die Diplomatie sowie die Ausrüstung der einzelnen Armeen zu kümmern, was allerdings immer noch die meiste Spielzeit in Anspruch nimmt. 18 mittelalteeliche Waffenarten wie Streitkolben, Lanzen und Langschwerter stehen zur Auswahl, um aus tumben Bäuerlein fanatische Freiheitskämpfer zu machen. Haben Sie eine Armee ausreichend bewaffnet und ausgebildet, dann können Sie entweder die Siedlung eines feindlich gesinnten Clans angreifen oder Sie wenden sich gleich gegen eine Stadt des Erzfeindes. Allerdings müssen Sie damit rechnen, daß die englischen Ortschaften sehr viel besser befestigt sind als die Weiler der Schotten, so daß vielleicht starke Belagerungsgeräte wie Katapulte nötig sind. Um in die Kampfansicht zu gelangen, müssen Sie sich ein wenig gedulden und immer wieder den Button anklicken, der die jeweils aktuelle Runde beendet. Leider sind die Ladezeiten ein wenig zu lang, so daß man dem kleinen Pixelmännchen, das Ihre Armee auf der Übersichtskarte vertritt, gerne einen Schubs geben möchte. Erreichen Ihre Soldaten endlich die feindliche Siedlung, wird automatisch in die 3D-Ansicht umgeschaltet. In der Regel haben Sie einige Minuten lang Zeit, Ihre Männer zu Einheiten zu formieren. Neben Bogenschützen, Speer- und Lanzenträgern sowie berittenen Truppen verfügen Sie über schlagkräftige Infanterie, die wahlweise Äxte, Knüppel, Kurz- oder Langschwerter bei sich trägt. Je besser Ihre Soldaten ausgebildet sind, desto effektiver und disziplinierter kämpfen sie; auch die Moral wirkt sich auf die Kampfkraft aus, so daß etwa eine kleine Horde fanatischer Morgensternkrieger mitunter erfolgreicher ist als eine üppige Schar gepanzerter Ritter, deren Allerwerteste auf Grundeis gehen. Tauchen endlich die Fahnen und Wimpel der Feinde am Horizont auf, können Sie über ein allzu umständliches Menü

STATEMENT

Nanu, wer hat denn hier den Spielspaß abgeschottet? Abseits der blutigen Schlachten merkt man der angeflanschten Wirtschaftssimulation die Unlust seiner Macher förmlich an - offenbar hat man eines Tages festgestellt, daß es der 3D-Krieg alleine nicht mit dem Spielwitz und der Grafikpracht eines *Myth 2* aufnehmen kann. Als ob man die Qualen von Filmheld William Wallace simulieren wollte, läßt man den Spieler zudem unter einer verkorksten Steuerung leiden. Ich mag einfach nicht glauben, daß die Red-Lemon-Designer ihr Werk selbst mit Wonne spielen. Spitzfindigen Naturen könnte sich da der ketzerische Gedanke aufdrängen, Eidos hätte die Lizenz nur deshalb eingekauft, um das mäßige Spiel seiner schottischen Entwickler zu übertünchen. Nach diesem Reinfall muß die Ehre Schottlands jedenfalls auch weiterhin von David Coulthard, Sean Connery und dem Highlander hochgehalten werden: *Braveheart* wird weder dem Spielfilm noch der Erwartungshaltung von 3D-Taktikern gerecht.

DAS INTERFACE

Gegenüber *Lords of the Realm 2* und Klassikern wie *Age of Empires* oder *Civilization 2* ist die Steuerung in *Braveheart* äußerst kompliziert. Wir stellen Ihnen die im folgenden die einzelnen Menüs kurz vor.



Über die Stärke der jeweils ausgewählten Armee können Sie sich im **Militär-Menü** informieren. Angriffsbefehle, Ausbildungsanweisungen oder Wachdienste können hier erteilt werden.



Die **Strategische Karte** ist stufenlos zoombar und bietet eine Gesamtansicht Schottlands. Hier können Sie die politische Lage sondieren und die Position Ihrer Einheiten in Erfahrung bringen.



Einsicht in die **Produktion und Vorratshaltung** Ihrer Siedlungen erhalten Sie in diesem Menü. Viele der Icons sind allerdings unglücklich gewählt und lassen daher nicht unbedingt auf ihren Inhalt schließen.



Hier gibt es grundlegende Informationen zu Ihren **Siedlungen**. Ein Menüpunkt am oberen Rand erlaubt es Ihnen, in die 3D-Ansicht einer ausgewählten Ortschaft zu wechseln, um sich dort ein wenig umzuschauen.



Austausch mit den anderen Clanführern ist sehr wichtig im Freiheitskampf. Daher können Sie **Boten** aussenden, um Nachrichten zu übermitteln. Zusätzlich verfügen Sie allerdings noch über Spione und Kundschafter.



Um Ihre Güter von einem Dorf zum nächsten transportieren zu lassen, benötigen Sie Fuhrwerke. Im **Stadthandelsmenü** legen Sie die Handelsrouten Ihrer Karawanen sowie die Preise für die Verkaufsgüter fest.



Die **Arbeiter** können Sie zu bestimmten Tätigkeiten einteilen. Zwar ist die grafische Präsentation hier gelungen, genauere Zuweisungen sind hier allerdings kaum möglich.

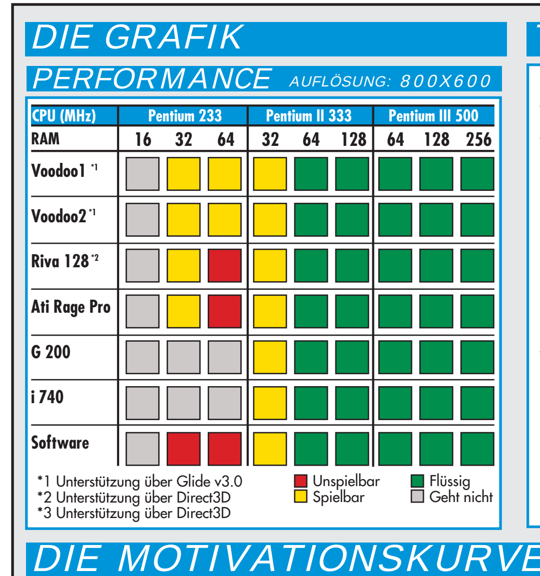


Wie in einem Rollenspiel können Sie hier die Fähigkeiten Ihrer **Anführer** betrachten. Schlechte Führungskräfte können natürlich abgesetzt und gegebenenfalls durch bessere ersetzt werden.

TESTCENTER — Braveheart

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600



CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	16	32	64	32	64	128	64	128	256
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TREIBER & BUGS

Nicht nur in der 3D-Ansicht, sondern vor allem im Wirtschaftsteil befanden sich in unserer ersten Testversion mehr Bugs, als es Whiskeyflaschen in einer schottischen Bar gibt. In der kurz vor Redaktionsschluß eingetrudelten zweiten Version waren die ärgsten Bugs jedoch behoben. Gelegentliche Systemabstürze können zwar immer noch vorkommen, doch nur dann, wenn allzu große Heere die CPU stark belasten. Die KI trieb jedoch auch in der zweiten Testversion in einem Fall ein seltsames Spiel, als wir nämlich eine Stadt attackierten, diese kapitulierte und plötzlich die Meldung auf dem Monitor erschien: „Ihre Armee wurde vernichtend geschlagen." Da *Braveheart* sonst jedoch nur noch unerhebliche Fehlerchen aufweist, sollten Spieler auch ohne den angekündigten Patch gut zurechtkommen.

PRO & CONTRA

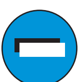
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

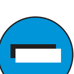

Lizenz des Oscar-prämierten Hollywood-Filmhits

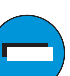

Leistungsfähige Grafik-Engine mit großer 3D-Karte

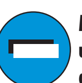

Viele historische Details und umfangreiche Features

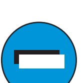

Langweiliger, eigens entwickelter Soundtrack


Katastrophale Steuerung in den Kampfszenen


Unübersichtliche Steuerung der Wirtschaftskreisläufe


Viele Programmierfehler und zahlreiche KI-Bugs


Mäßige Sprachausgabe, unzureichende Nebengeräusche


Wenige und qualitativ minderwertige Zwischensequenzen

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund der enorm großen Karte und des langwierigen Wirtschaftsmanagements kann sich ein Spiel durchaus über mehrere Wochen hinziehen. Nimmt man zeitsparende Optionen wie Automatisierten Handel in Anspruch, geht's fixer.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10
Spieldauer (in Stunden): 5, 10, 15, 20, 25

Die umständliche Steuerung und die vielen Programmierfehler machen einem den Einstieg schwer.

Nachdem die ersten Bündnisse geschlossen und die ersten Nebenbuhler beseitigt wurden, kann man gegen England in den Kampf ziehen.

Die miserable Steuerung in den 3D-Szenen verleitet einen dazu, den Ausgang der Schlachten von der KI berechnen zu lassen.

Wegen der vielen historischen Details möchte man auch nach 20 Stunden noch wissen, wie der Freiheitskampf ausgeht.

Nach etwa 25 Stunden Spielzeit kann man unter dem Banner eines anderen Clans ein neues Spiel beginnen.

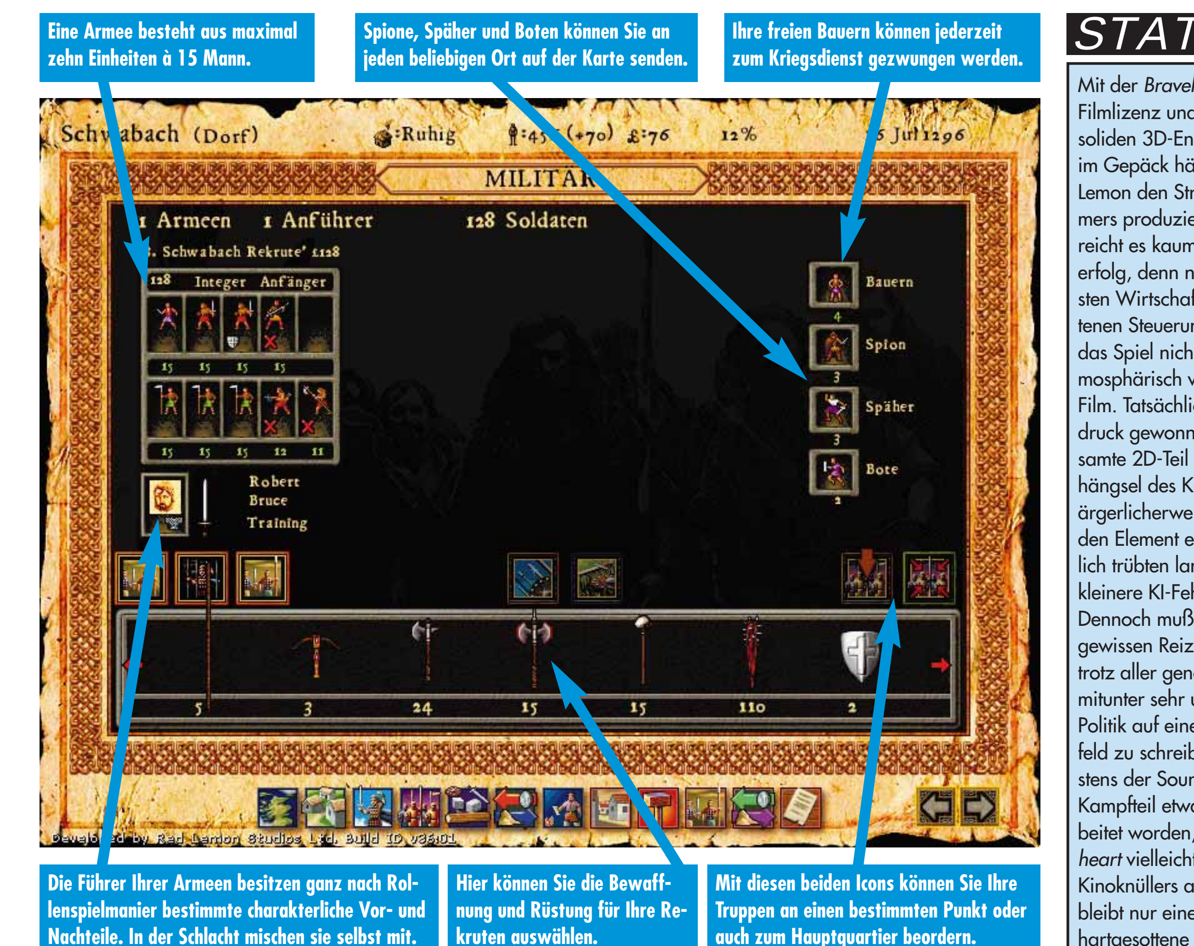
Ihren Soldaten befehlen, beispielsweise die Stellung zu halten oder in die Offensive zu gehen. Während die schottischen Horden zumeist noch recht leicht zu besiegen sind, ist der Kampf gegen die Engländer häufig recht hart, und ein Sieg wird hier hart errungen. Hat die Schlacht erst einmal begonnen, ist es sehr schwer, bestehende Anweisungen zu ändern oder gar Umgruppierungen vorzunehmen, da trotz aller Flexibilität der Grafikengine ein überlegtes taktisches Vorgehen wegen der hakeligen Steuerung kaum möglich ist. Allerdings können Sie wie bei *Dungeon Keeper* in die Rolle eines Ihrer Kämpfer schlüpfen und auf diese Art hautnah im Kampfgetümmel dabei sein.

Highlands in 3D

Die Strategietitel die auf eine 3D-Engine zurückgreifen, kann man an einer Hand abzählen. Wie *Myth 2* verfügt *Braveheart* über ein komplett dreidimensionales Gelände, das die gesamte britische Hauptinsel simuliert und auf dem sich ganze Hundertschaften von Polygonfiguren tummeln können. Diese sind noch detaillierter gestaltet als die Krieger in *Myth*, so daß man in der Nahansicht sogar unterschiedliche Gesichtszüge erkennen kann. Die Landschaft ist hingegen recht spärlich ausgestattet; ein paar hübsche Schluchten, Haine oder Blaubeerbüsche hätten das Gesamtbild sicherlich aufgewertet. Am beeindruckendsten ist sicherlich die Kamera, mit der man nicht nur das Gelände beliebig drehen kann, sondern die drei verschiedene Perspektiven ermöglicht. Sie können sich jederzeit dazu entschließen, das Kampfgeschehen mit der frei zoombaren Kamera von oben, aus mittlerer Distanz oder aus der Perspektive eines Soldaten zu betrachten. Neben den 3D-Schnittstellen Glide und Direct3D wird noch der Softwaremodus unterstützt, so daß auch Spieler ohne eine leistungsfähige 3D-Karte die Chance haben, am Freiheitskampf der Schotten teilzunehmen. Allerdings sollten Sie in diesem Fall mindestens über einen Pentium II verfügen, da es bei größeren Schlachten mitunter zu erheblichen Leistungseinbußen kommen kann. Wie etwa bei *Caesar 2* können



Mit Mistgabeln gegen den Feind: Zu Beginn verfügen Sie in der Regel noch nicht über schlagkräftige Eisenwaffen. Rüsten Sie daher Ihre Leute zuvor gut aus!



Eine Armee besteht aus maximal zehn Einheiten à 15 Mann.

Spione, Späher und Boten können Sie an jeden beliebigen Ort auf der Karte senden.

Ihre freien Bauern können jederzeit zum Kriegsdienst gezwungen werden.

Die Führer Ihrer Armeen besitzen ganz nach Rollenspielmanier bestimmte charakterliche Vor- und Nachteile. In der Schlacht mischen sie selbst mit.

Hier können Sie die Bewaffnung und Rüstung für Ihre Rekruten auswählen.

Mit diesen beiden Icons können Sie Ihre Truppen an einen bestimmten Punkt oder auch zum Hauptquartier beordern.

STATEMENT

Mit der *Braveheart*-Filmlizenz und einer soliden 3D-Engine im Gepäck hätte Red Lemon den Strategie-Hit des Sommers produzieren können. Leider reicht es kaum zu einem Achtungserfolg, denn neben dem verkorksten Wirtschaftsteil und der mißratenen Steuerung im Kampfteil ist das Spiel nicht im mindesten so atmosphärisch wie der gleichnamige Film. Tatsächlich habe ich den Eindruck gewonnen, als sei der gesamte 2D-Teil ein lästiges Anhängsel des Kampfteils, das sich ärgerlicherweise zum dominierenden Element entwickelt hat. Zusätzlich trübten lange Ladezeiten und kleinere KI-Fehler den Spielspaß. Dennoch muß ich *Braveheart* einen gewissen Reiz zugestehen, denn trotz aller genannten Mängel ist es mitunter sehr unterhaltsam, große Politik auf einem kleinen Schlachtfeld zu schreiben. Wären wenigstens der Soundtrack und der Kampfteil etwas solider ausgearbeitet worden, dann hätte *Braveheart* vielleicht an den Erfolg des Kinoknüllers anknüpfen können. So bleibt nur eine Empfehlung für hartgesottene Schottenröcke.

Sie hier die Kämpfe automatisieren und das Ergebnis vom Computer berechnen lassen.

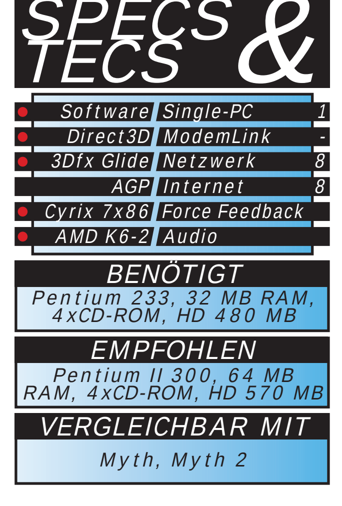
Pixel-Kino

Da die Künstliche Intelligenz jedoch häufig Fehlentscheidungen trifft, ist es sinnvoll, wenigstens die Kämpfe selbst zu managen. Während des Tests ist es häufiger vorgekommen, daß der Feind trotz eindeutiger Überlegenheit seines Gegners nicht die Waffen gestreckt und ein Friedensangebot unterbreitet hat. Während die deutsche Übersetzung eher unerhebliche Mängel aufwies, war die Sprachausgabe ziemlich dürftig: Außer einem lapidaren „Okay" brachten die Streiter im Kilt kein Wort über die Lippen. Auch der Kampflärm während einer Schlacht erinnerte mehr an das Abschlachten eines Schweins als an die packende Geräuschkulisse des Films. In dieser Disziplin konnte *Myth* eindeutig mehr bieten. Noch enttäuschender ist der Soundtrack, der keineswegs identisch ist mit dem des Filmes, sondern drei öde Melodien endlos variiert. Für die Erzeugung einer dichten Atmosphäre sind spannende Zwischensequenzen unentbehrlich, und hier waren die Entwickler ebenfalls wenig ambitioniert: Außer ein paar unspektakulären Pixelfilmchen gibt es wenig zu bestaunen. Wenig bemerkenswert ist auch der Mehrspielermodus, in dem acht Clanführer gegeneinander antreten können. Dennoch hat dieser Modus einen wesentlichen Vorteil gegenüber dem Einzelspiel: Sie sparen Festplattenspeicher. Kämpfen Sie jedoch gegen die KI, dann müssen Sie mit Spielstand-Dateien rechnen, die jeweils bis zu 30 MB groß sind. Auf diese Weise erobern schottische Spielstände einen Großteil Ihrer Festplatte, und man mag nur hoffen, daß sie von den Engländern aufgehalten werden, bevor sie den Systemordner von Windows erreichen …

Peter Kusenberg ■



Zwar sind die Animationen nicht so ausgereift wie in Myth, aber grafisch gehören die Figuren in Braveheart durchaus zur gehobenen Mittelklasse.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 7x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 480 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 570 MB

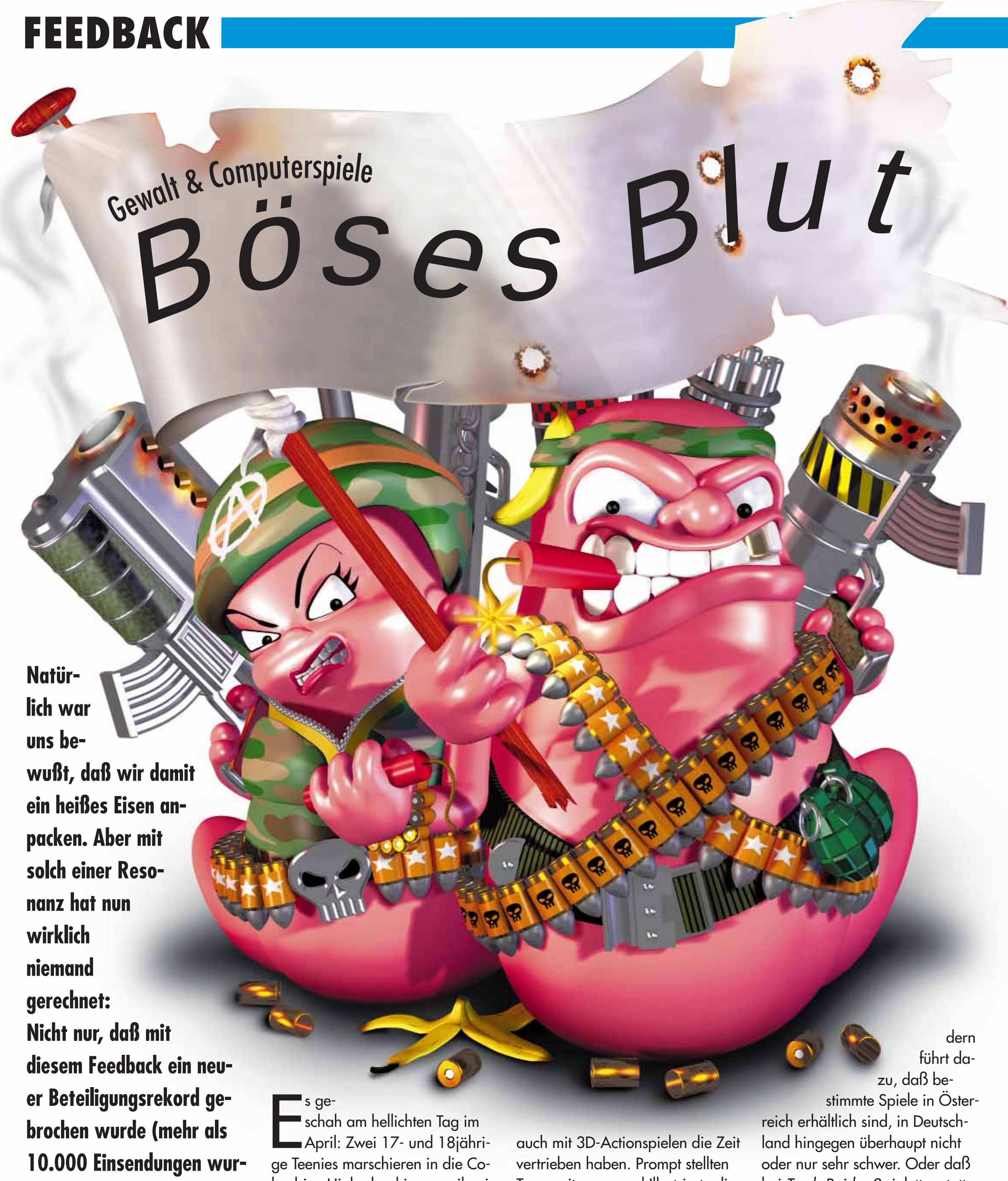
VERGLEICHBAR MIT
Myth, Myth 2

RANKING

Strategie

Grafik	72%
Sound	52%
Steuerung	48%
Multiplayer	63%
Spielspaß	61%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Red Lemon
Preis	ca. DM 80,-

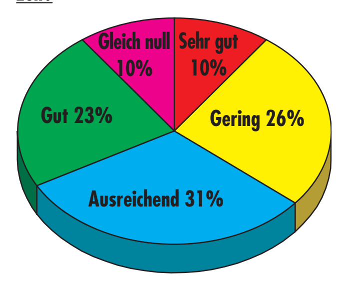


Gewalt & Computerspiele
Böses Blut

Natürlich war uns bewußt, daß wir damit ein heißes Eisen anpacken. Aber mit solch einer Resonanz hat nun wirklich niemand gerechnet: Nicht nur, daß mit diesem Feedback ein neuer Beteiligungsrekord gebrochen wurde (mehr als 10.000 Einsendungen wurden bis Redaktionsschluß gezählt): Viele Leser haben uns neben den ausgefüllten Fragebögen per Post und E-Mail seitenlange Briefe zukommen lassen. Die interessantesten Ergebnisse haben wir auf sechs Sonderseiten zusammengefaßt.

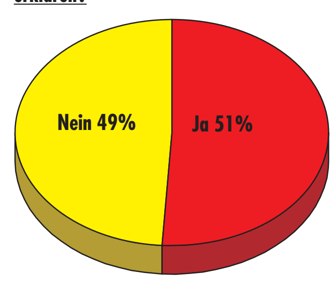
Es geschah am hellichten Tag im April: Zwei 17- und 18jährige Teenies marschieren in die Columbine Highschool im amerikanischen Littleton, laden die Schrotflinten durch und ballern wie in einem Actionstreifen alles über den Haufen, was ihnen über den Weg läuft. Die Bilanz des Massakers von Littleton: 15 Tote und zwei Dutzend Schwerverletzte. Auf die Greueltat folgen lähmendes Entsetzen und weltweite Betroffenheit. Kurz darauf stellt sich heraus, daß die beiden Amokläufer nicht nur bevorzugt Filme wie *Natural Born Killers* angeschaut, sondern sich auch mit 3D-Actionspielen die Zeit vertrieben haben. Prompt stellten Tageszeitungen und Illustrierte die Frage: „Sind *Doom, Quake* & Co. schuld an Littleton?". Auch Fernsehsender klinkten sich scheinheiligerweise in die Diskussion ein, immer darauf bedacht, von eigenen Brandstellen abzulenken. Und nicht nur in den USA denkt die Nation über etwas nach, was in Deutschland längst gang und gäbe ist: Computerspiele per Gesetz entschärfen oder verbieten lassen. Die unterschiedliche Gesetzgebung in den verschiedenen Ländern führt dazu, daß bestimmte Spiele in Österreich erhältlich sind, in Deutschland hingegen überhaupt nicht oder nur sehr schwer. Oder daß bei *Tomb Raider 3* violettes statt rotem Blut fließt. Oder daß in *Commandos* anstelle von Leichen lediglich Holzkreuze auftauchen. Oder daß in der deutschen Version von *Half-Life* überhaupt kein Blut zu sehen ist. Oder daß in *Command & Conquer* Blechbüchsen statt Soldaten herumwuseln. Das Thema bewegt die Gemüter, die Reaktionen reichen von radikalen Verbotsforderungen bis hin zum Unverständnis gegenüber der „Zensur" durch deutsche Behör-

Wie würden Sie Ihr Wissen über Indizierungspolitik, BPjS, USK etc. einschätzen?



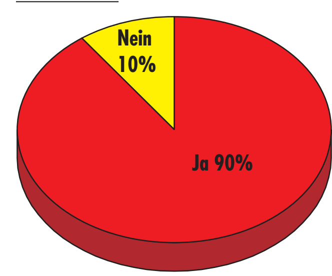
Das Tabuthema Indizierung hat zur „Verteufelung" der BPjS geführt.

Könnten Sie einem Laien den genauen Unterschied zwischen FSK, USK und BPjS erklären?



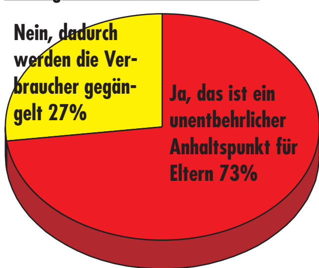
In Erklärungsnot: USK, FSK und BPjS sind für viele ein Buch mit sieben Siegeln.

Glauben Sie, daß durch die Indizierung ein Spiel für Jugendliche noch begehrenswerter wird?



Das BPjS-Urteil als Gütesiegel: Die Indizierung spricht sich rasch herum.

Finden Sie es richtig, daß Computerspiele in Deutschland nicht ohne Alterseinstufung verkauft werden dürfen?



Pro USK: Drei Viertel aller Spielekäufer befürworten eine Alterskennzeichnung.

den. Weil die Antworten auf unsere Feedback-Umfrage bezüglich der Vorkenntnisse in Sachen Indizierung recht eindeutig ausfielen, erklären wir an dieser Stelle die Hintergründe und räumen mit einigen Vorurteilen auf. Ein Feedback, ausführlicher als üblich, aber akuter denn je.

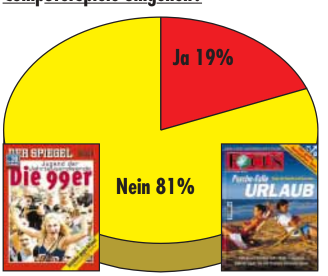
Flinte ins Korn geworfen

Wenn es ein weibliches Pendant zum „Buhmann" gäbe – Elke Monssen-Engberding brächte beste Voraussetzungen dafür mit. Dabei hat die Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) einen ähnlich beneidenswerten Job wie der Finanzminister – egal, was sie tut oder läßt, stets hagelt es Kritik von allen Seiten. Und das schon seit mehr als acht Jahren. Bei allen Sitzungen dieser Behörde ist sie anwesend. Kaum jemand anderer hat in diesem Zeitraum mehr Abscheulichkeiten auf CD-ROM, Diskette, Zelluloid oder Papier gesehen als diese Frau. Daß es die BPjS überhaupt gibt, liegt am „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften" aus dem Jahre 1953. In Paragraph 1 dieses Gesetzes heißt es: „Schriften, die geeignet sind, Kinder oder Jugendliche sittlich zu gefährden, sind in einer Liste aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittlich, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften. Die Aufnahme ist bekanntzumachen." Und nichts anderes tut die BPjS. Frau Monssen-Engberding und ihre Kollegen haben es jedoch keineswegs nur auf Computerspiele abgesehen: Indiziert werden können sämtliche „Schriften", ein altmodischer Begriff für Medien aller Art, also Bücher, Magazine, Broschüren, Comics, CDs, Brettspiele, Videofilme, Homepages und auch Zeitschriften, wie im Falle der *BRAVO* bereits geschehen. Alles, was Krieg und Gewalt verherrlicht oder verharmlost, was als frauenverachtend, rechtsradikal oder rassistisch ausgelegt werden kann, hat allerbeste Chancen, auf der Liste der BPjS zu landen. Der englischen Version des in den 30er Jahren angesiedelten *Commandos* von Eidos Interactive wurde bereits das bloße Auftauchen von Hakenkreuzen auf Flaggen zum Verhängnis. Am häufigsten wird Computer- und Videospielen natürlich „Gewaltverherrlichung" angelastet, die beispielsweise dann vorliegt, wenn das Programm genüßlich Splattereffekte zelebriert, wenn der Spieler fürs Töten belohnt wird oder wenn das Töten von Gegnern das einzige Mittel zur Aufgabenlösung darstellt. Unter den Spieleherstellern haben sich mit der Zeit freilich einige „Lieblinge" herauskristallisiert: Im Fadenkreuz der Jugendschützer stehen insbesondere aktenkundige Firmen wie id Software (*Quake, Doom*) oder 3D Realms (*Duke Nukem 3D*), deren Titel gleich ganze Spalten der Indexliste füllen. Daß manche Spiele indiziert sind, andere, ähnlich „schlimme" hingegen nicht, liegt häufig schlichtweg daran, daß einige Titel bislang nicht von einem Jugendamt bei der BPjS „verpetzt" wurden. Wenn Sie der Meinung sind, daß ein Computerspiel unbedingt auf den Index gehört, können Sie nicht einfach das Spiel an die BPjS schicken und um Indizierung bitten. Das dürfen nämlich nur die knapp 800 Jugendämter in Deutschland. Die BPjS fahndet demnach nicht auf eigene Faust nach verdächtigen Spielen, sondern ist auf Hinweise der Jugendämter angewiesen. Wird ein Computerspiel allerdings „beschlagnahmt", dann geschieht dies auf Antrag einer Staatsanwaltschaft, nicht der Bundesprüfstelle. Weil es sich dann nicht nur um ein jugendgefährdendes, sondern sogar um



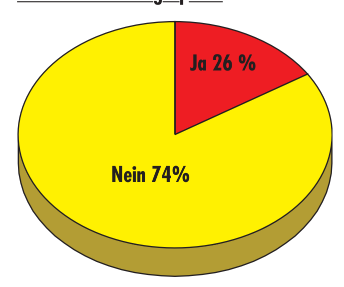
Vorauseilender Gehorsam: Um die Gefahr einer Indizierung auszuschließen, kommt kaum ein 3D-Actionspiel (hier: Tomb Raider 3) ohne Entschärfung auf den Markt.

Finden Sie, daß Nachrichtenmagazine und Illustrierte wie Focus, Der Spiegel, Stern etc. im allgemeinen fair mit dem Thema Computerspiele umgehen?



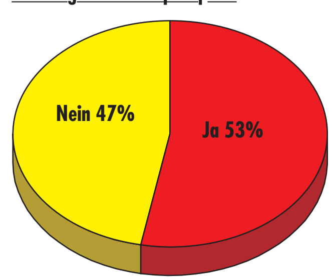
Ereignisse wie Littleton dienen immer wieder als Aufhänger für Hetzartikel.

Besitzen Sie selbst indizierte Spiele oder haben Sie welche gespielt?



Drastische Folgen: Bei einer Indizierung fliegt das Spiel sofort aus den Regalen.

In der deutschen Fassung vieler 3D-Actionspiele wird Blut entweder entfernt oder umgefärbt, anstelle von Soldaten hat man es mit Kampfrobotern zu tun. Beeinträchtigen diese Maßnahmen Ihrer Meinung nach den Spielspaß?



Violettes statt rotem Blut? Für mehr als die Hälfte trübt dies den Spielspaß.



WER MACHT WAS?

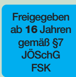
USK

Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle

Die USK fungiert seit fünf Jahren als unabhängiger Gutachter für „interaktive Medien", also in erster Linie Computer- und Videospiele. Um die Prüfung der eingereichten Titel kümmern sich knapp 30 ehrenamtliche Fachleute (Journalisten, Jugendarbeiter, Pädagogen usw.) plus sieben „Sichter". Geprüft werden alle Titel, die von den Mitgliedern des VUD eingereicht werden. Drei Gutachter pro „Fall" schauen sich ein Produkt an und geben ein Urteil ab. Für jede Prüfung wird eine Gebühr fällig, durch die sich die USK finanziert. Seit 1994 wurden mehr als 4.000 Titel von knapp 200 Antragstellern aus sechs Ländern begutachtet – das entspricht mehr als 95% aller Spiele, die in Deutschland angeboten werden. Die meisten Kaufhäuser, Fachhändler und Elektronikmärkte nehmen kein Spiel ohne USK-Siegel an.

FSK

Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft



Kein Film in deutschen Kinos, keine Videokassette, keine DVD ohne FSK-Siegel. Die FSK prüft Filme und „vergleichbare Bildträger" und kennzeichnet sie mit den entsprechenden Alterseinstufungen.

VUD

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.

Mitglied in diesem Verband sind nahezu alle deutschen Computerspielehersteller (Blue Byte, Sunflowers, Software 2000 etc.) sowie ausländische Unternehmen mit einer deutschen Niederlassung (Electronic Arts, Acclaim, Infogrames etc.). Der Verband vertritt die Interessen der „Industrie" gegenüber dem Gesetzgeber, der Presse und der Allgemeinheit. Neben der Öffentlichkeitsarbeit hat sich der Verband vor allem die Bekämpfung der Softwarepiraterie und die Wahrung des Jugendschutzes auf die Fahnen geschrieben.

BPjS

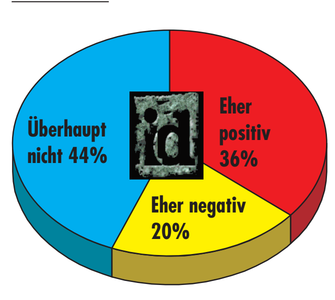
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften

Die Bonner Behörde wird nur auf Antrag eines Jugendamts aktiv, fahndet also nicht selbst nach „kritischen" Titeln. Jeden Monat prüft ein zwölfköpfiges, ehrenamtlich tätiges „Gremium", ob die eingereichten Titel die Voraussetzungen für eine Indizierung erfüllen. Worüber da hinter verschlossenen Türen debattiert wird, bleibt allerdings im Dunkeln, denn die Verhandlungen sind nicht öffentlich. Im Gremium sitzen neben der Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding drei Ländervertreter und acht „Gruppenbeisitzer" aus den Bereichen Kunst, Literatur, Buchhandel, Verleger, Jugendhilfe, Lehrerschaft und Kirchen. Im 12er-Gremium sind zwei Drittel der Stimmen erforderlich, damit ein Titel wegen Jugendgefährdung indiziert werden kann. In besonders offensichtlichen und dringenden Fällen entscheidet ein 3er-Gremium, das dann im Eilverfahren einstimmig die Indizierung befürworten muß. Die BPjS ist zudem zuständig für die Führung der gesetzlich vorgeschriebenen „Liste der jugendgefährdenden Schriften". Nach der Indizierung treten erhebliche Werbe- und Verkaufsbeschränkungen für den betroffenen Titel in Kraft.



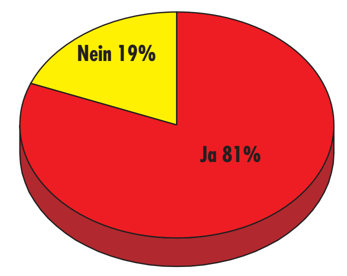
Sie entscheidet mit, was in Deutschlands Händlerregalen angeboten werden darf und was nicht: BPjS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding.

Wie wirkt sich eine Indizierung Ihrer Meinung nach auf das Image des Herstellers aus?



Nicht umsonst gilt id Software als eine der „coolsten" Firmen unter Jugendlichen.

Haben Sie sich schon einmal bewußt für das englische Original eines Spiels entschieden?

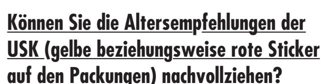


Unzensierter Spielspaß: Manche Händler haben die US-Originale im Sortiment.

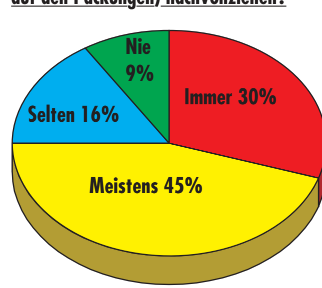
ein „sozialschädliches" Medium handelt, ist die Abgabe damit gänzlich untersagt – auch an Erwachsene.

Indizierung und die Folgen

Um einen weitverbreiteten Irrtum auszuräumen: Wenn ein Spiel indiziert wird, ist es damit NICHT verboten. Sie müssen also nicht befürchten, daß eines Tages die Kriminalpolizei vor der Tür steht und das Spiel einkassiert. Weder der Kauf noch der Besitz eines indizierten Titels ist untersagt. Es gibt lediglich Beschränkungen, was die Abgabe an Kinder und Jugendliche betrifft. In der Praxis bedeutet eine Indizierung: Der Hersteller darf das Spiel nicht mehr bewerben, Kaufhäuser und Händler müssen es aus den Regalen nehmen und die Fachpresse darf das Programm nicht mehr im Rahmen von Testberichten besprechen – egal ob es positiv oder negativ abschneidet, denn beides könnte bereits als Werbung ausgelegt werden. Überall dort, wo Kinder und Jugendliche Zutritt haben (also Kaufhäuser, Läden, Elektronikmärkte etc.), dürfen indizierte Spiele weder ausgestellt noch verkauft werden – allenfalls „unter dem Ladentisch" an volljährige Kunden gegen Altersnachweis. Auch das Anbieten von indizierten Spielen im Versandhandel ist untersagt; schließlich läßt sich das Alter des Bestellers nur sehr schwer nachprüfen. Aufgrund all dieser Einschränkungen sind von einer Indizierung auch die Erwachsenen stark betroffen, denen damit einige Spiele schlichtweg vorenthalten werden. Der Kauf eines indizierten Spiels wird damit zur Odyssee. Volljährige PC-Spieler können das indizierte Spiel aber immer noch völlig legal bei vielen Spielefachhändlern bestellen; manche Händler haben sich sogar darauf spezialisiert. Oder man ordert ein englisches Original im Ausland, zum Beispiel via Internet – was aber ganz schön teuer werden kann, wenn man Verpackungskosten etc. berücksichtigt, ganz zu schweigen von den teils mehrwöchigen Lieferzeiten. Eine Indizierung ist für den Hersteller in jedem Fall mit erheblichen finanziellen Einbußen verbunden. Die Hersteller bemühen sich deshalb zusammen mit den Entwicklerteams schon im Vorfeld darum, die Spiele zu entschärfen,

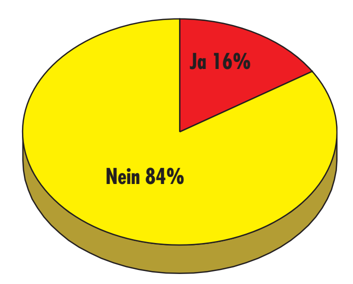


Können Sie die Altersempfehlungen der USK (gelbe beziehungsweise rote Sticker auf den Packungen) nachvollziehen?



Gute Noten für die USK: Ein Großteil empfindet die Einstufungen als fair.

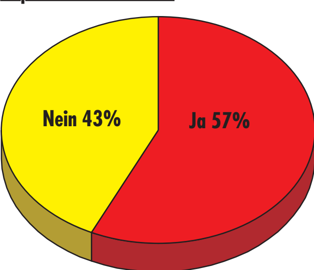
Hat Sie ein Spiel schon einmal derart „schockiert" oder abgestoßen, daß Sie nicht mehr weiterspielen wollten/konnten?



Nur den wenigsten bereiten Spiele wie Resident Evil schlaflose Nächte.



Wenn Sie Kinder haben oder hätten: Würden Sie ihnen erlauben, Spiele zu spielen, die laut USK nicht für ihre Altersgruppe geeignet oder gar von der BPjS indiziert wurden?



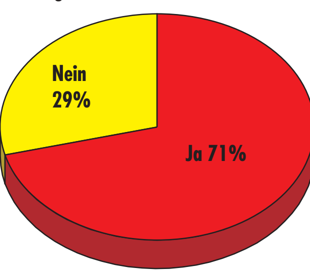
Nicht ohne meine Tochter: Die Alters-EMFEHLUNG heißt nicht umsonst so.

Würden Sie sich wünschen, daß PC Games häufiger auf Indizierung, USK, Gewalt in Computerspielen etc. eingeht?

Nein 22%
Ja 78%

Sie haben entschieden: Das Thema Indizierung wird künftig regelmäßig beleuchtet.

Glauben Sie, daß die verharmlosende Darstellung von Gewalt (wie etwa in TV-Krimiserien) dazu führt, daß Jugendliche einen völlig falschen Eindruck von der Wirkung RICHTIGER Gewalt bekommen?



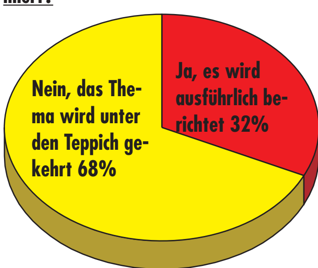
Power Rangers und die Folgen: Gewalt ist im TV-Programm an der Tagesordnung.

Wäre es Ihrer Meinung nach wünschenswert, wenn PC Games die Altersempfehlungen der USK bei den Tests abdruckt?



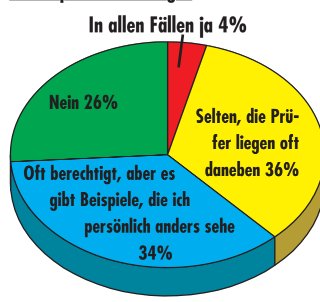
Ihr Wunsch ist uns Befehl: Der Wertungskasten wird entsprechend ergänzt.

Fühlen Sie sich über das Thema „Indizierung“ von den Medien hinreichend informiert?



Außerhalb der Fachpresse wird das Thema Indizierung kaum behandelt.

Halten Sie die bisherigen Indizierungen der BPjS für berechtigt?



Gehört Dark Forces auf den Index? Nicht immer trifft das Urteil auf Verständnis.

um der BPjS möglichst wenig Ansatzpunkte für eine Indizierung zu liefern – das Blut wird herausgenommen oder umgefärbt, Menschen werden als roboterartige „Cyborgs“ ausgegeben, Leichen verschwinden, und heikle Szenen werden herausgeschnitten. Wie im Falle des populären 3D-Actionspiels *Half-Life* kann es also passieren, daß das US-Original indiziert wird, die deutsche (zensierte) Fassung aber frei erhältlich ist. Bislang stehen rund 60 PC-Spiele auf dem Index.

Der Reiz des Verbotenen

Die Erfahrung lehrt: Was verboten ist, übt auf Kinder und Jugendliche eine geradezu magische Anziehungskraft aus – das gilt für die heimlich gerauchte erste Zigarette genauso wie für das verstohlene Linsen durchs Schlüsselloch des Wohnzimmers vor der Bescherung. Zu gern würde mancher Hersteller mit der Indizierung seines Spiels werben, doch auch dies hat der Gesetzgeber wohlweislich untersagt. Sogar die bloße Nennung eines indizierten Titels hätte Konsequenzen; daher werden Sie in den Versender-Anzeigen in PC Games kein einziges indiziertes Spiel finden. Sobald die Indizierung im Bundesanzeiger bekanntgemacht wurde, treten die strengen Verkaufs- und Werbeauflagen in Kraft. Geld- oder Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr drohen jedem, der gegen diese Auflagen verstößt. Dabei spielt es keine Rolle, ob jemand absichtlich (im Juristendeutsch: „vorsätzlich“) oder fahrlässig handelt. Das gilt zum Beispiel auch für einen arglosen 18jährigen, der seinem 16jährigen Freund ein indiziertes Spiel kauft. Der 18jährige macht sich eindeutig strafbar. Überläßt er seinem jüngeren Kumpel gar eine Raubkopie eines indizierten Spiels, begeht er damit gleich zwei Straftaten auf einmal. Muß denn auch der Familienpapi in den Knast, wenn er seinem Sprößling ein indiziertes Spiel zum Geburtstag schenkt? Nein, denn laut Grundgesetz genießen Erziehungsberechtigte (also Eltern) aufgrund des Sorgerechts einen Sonderstatus, der sie vor Strafe schützt. Nur bei groben Mißbrauchsfällen wird unter Umständen das Jugendamt aktiv, beispielsweise dann, wenn sich Vater und Sohn regelmäßig gemeinsam Hardcore-Pornostreifen ansehen.

USKaos

Nicht verwechseln: Diese schicken gelben und zuweilen roten, rautenförmigen Sticker auf den Spielepackungen („Freigegeben ab 12 Jahren“, „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ etc.) stammen nicht von der BPjS, sondern von der USK (siehe Kasten). Mit dieser Einrichtung überwacht die Computerspielebranche quasi sich selbst. In deutschen Regalen dürften Sie kein Spiel entdecken, auf dem die Altersempfehlung fehlt. Wenn eine Golfsimulation mit „USK 0“ bewertet wird, heißt das aber nicht, daß sie beispielsweise ein Fünfjähriger schon beherrschen könnte. Von den mehr als 4.000 Spielen, die die USK bislang geprüft hat, sind gerade mal 5 Prozent „nicht geeignet unter 18 Jahren“. In diesen Fällen nehmen die USK-Fachleute an, daß eine Indizierung sehr wahrscheinlich ist. Tatsächlich wurde

Nürnberger Pädagoge räumt mit Vorurteilen auf

Computerspiele sind gut für Kinder, wenn...

Von ANDREAS HERRLER

Nürnberg - **Nicht schimpfen, wenn Ihr Kind wieder mal stundenlang vorm Computer sitzt: Es tut was für seine Entwicklung!**

Computerspiele sind pädagogisch viel sinnvoller als gedacht, beweist eine neue Studie. Pädagoge Eberhard Menge (50, Sachbereitsleiter im Nürnberger Bildungszentrum): „Man muß von der Klischee-Vorstellung der Eltern wegkommen, daß alle Spiele gefährlich sind. Es gibt viele gute darunter.“

Zum Beispiel **„Siedler“**. In dem **Strategiespiel** (angelehnt ans Brettspiel „Die Siedler von Catan“) baut man auf einem leeren Feld eine Siedlung mit kompletter Infrastruktur auf. Menge: „Kinder lernen dabei, Zusammenhänge zu erkennen.“ Auch empfehlenswert: **„SimCity 3000“** (Strategiespiel, in dem eine ganze Stadt gemanagt werden muß).

Detektivspiele hält der Pädagoge ebenfalls für geeignet, etwa **„Monkey Island 3“**. Menge: „In dem Comicspiel ist ein Junge auf einer einsamen Insel gestrandet, muß Rätsel knacken, um seine Freundin zu befreien. Kinder trainieren so ihre **Denkfähigkeit**, ihr **Kombinationsvermögen** und ihr **Gedächtnis**.“

Dritter Tip: **Autorennen** und Actionspiele. Sie bauen Aggressionen ab, z. B. nach der Schule. Menge: „Da kann man richtig Vollgas geben, einem anderen Auto auch mal ins Heck krachen - das tut doch gut nach einem Frust-Tag.“

Aber: **Gewaltverherrlichende Spiele haben in Kinderzimmern nix zu suchen.** „Wo der Gegner sich nicht wehren kann, wo brutale Foltermethoden auf der Tagesordnung sind, wird Aggression gefördert“, sagt Eberhard Menge. Er empfiehlt: Auf Altersbeschränkungen achten.

Und wie oft darf mein Kind vorm Computer sitzen? Menge: „Grundschulkinder maximal eine halbe bis volle Stunde, 12-13jährige nicht mehr als drei Stunden, 16-17jährige vier bis fünf Stunden. Eltern sollten aber immer mal vorbeischauen, auch Interesse an den Spielen der Kinder zeigen.“

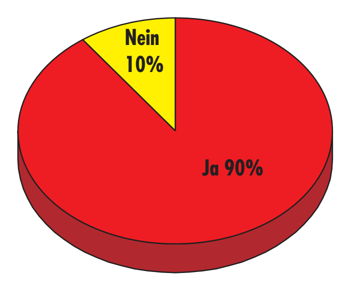


Kinder spielen am Computer - nach einer neuen Studie finden Pädagogen völlig in Ordnung. Foto: Korsten Peters

PS: Der eigene Sohn (15) des Ex-Lehrers kam durch den Computer vom Computer weg. Er hatte sich durch die Basketball-Simulation „NBA live 99“ so in den Sport verliebt, daß er jetzt täglich trainiert - ohne PC.

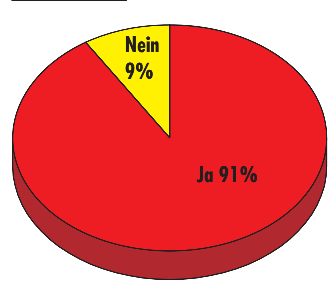
Nicht immer kommen Computerspiele in Artikeln der Boulevardpresse so positiv rüber wie in diesem Beispiel (Quelle: Bild Nürnberg).

Im Fernsehen sind zur besten Sendezeit häufig weitaus extremere Darstellungen von Gewalt zu sehen als in Computerspielen. Glauben Sie, daß bei PC-Spielen besonders strenge beziehungsweise überzogene Maßstäbe angelegt werden?



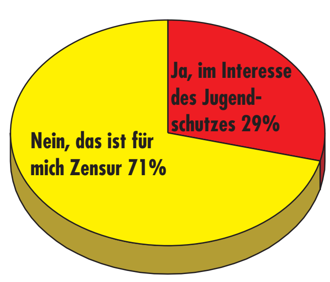
Was in Tatort-Folgen als harmlos empfunden wird, versetzt bei Computerspielen die Jugendschützer in Alarmbereitschaft.

Glauben Sie, daß der Softwarepiraterie durch die Indizierung Vorschub geleistet wird, weil diese Titel nicht ohne weiteres erhältlich sind?



Mit aller Gewalt: Internet und Freunde dienen als Quelle für indizierte Spiele.

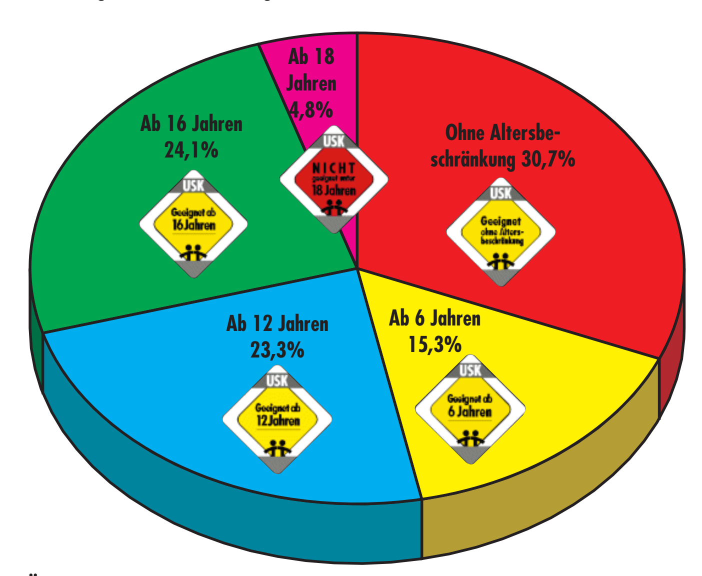
Ist es Ihrer Meinung nach sinnvoll, daß Computerspiele indiziert werden?



Für den deutschen Alleingang im Jugendschutz hagelt es massive Kritik.

bisher aber nur ein Bruchteil dieser Ab-18-Spiele (konkret 15Prozent) überhaupt wegen Jugendgefährdung indiziert. Die USK macht offenbar einen sehr guten Job, denn kein einziger Ab 16-Titel wurde bis zum heutigen Tage indiziert oder gar beschlagnahmt. Doch daß selbst die erfahrene USK hin und wieder zweimal hinschauen muß, zeigt der Fall *Jagged Alliance 2*: Zunächst gab's eine Ab-18-Einschätzung, TopWare Interactive protestierte, die USK prüfte erneut und gab das Spiel ab 16 Jahren frei. TopWares schwammiger Einspruch: Der Vorgänger sei schließlich ebenfalls mit „Ab 16" bewertet worden. Bei diesem Protest dürften allerdings auch kommerzielle Erwägungen eine Rolle gespielt haben, denn manche Kaufhausketten nehmen Ab-18-Spiele erst gar nicht an. Die USK hat also eine sehr einflußreiche Funktion und ist damit das Gegenstück zur FSK, der Freiwilligen Selbstkontrolle der Deutschen Filmwirtschaft, die sich um die gesetzlich vorgeschriebenen Altersfreigaben von Spielfilmen kümmert. Ohne die FSK-Kennzeichnung darf kein Spielfilm im Kino oder im Fernsehen ausgestrahlt oder als Videokassette beziehungsweise DVD verkauft werden. Wenn es nach dem Willen der deutschen Jugendbehörden gegangen wäre, würde die FSK schon längst auch Computerspiele prüfen. Doch weil es sich bei Spielen und Filmen um zwei völlig unterschiedliche (und konkurrierende) Medien handelt, haben sich Computerspielehersteller und Landesjugendbehörden vor zwei Jahren darauf geeinigt, daß künftig eine unabhängige Instanz – die USK – alle Spiele überprüfen solle. Zum 1. Mai dieses Jahres wurde dieser Vertrag von

Verteilung der Prüfentscheidungen

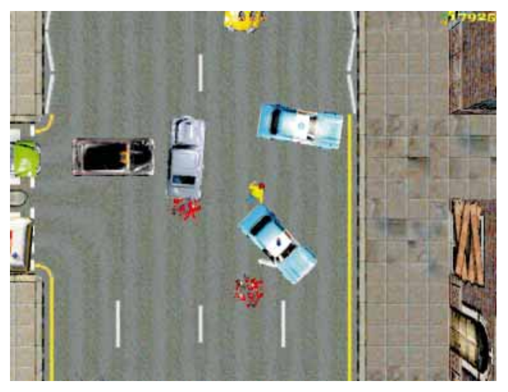


Über 4.000 Spiele hat die USK bis dato geprüft. Die Statistik beweist: Mehr als 95 % aller in Deutschland erhältlichen Titel sind auch für Minderjährige geeignet.

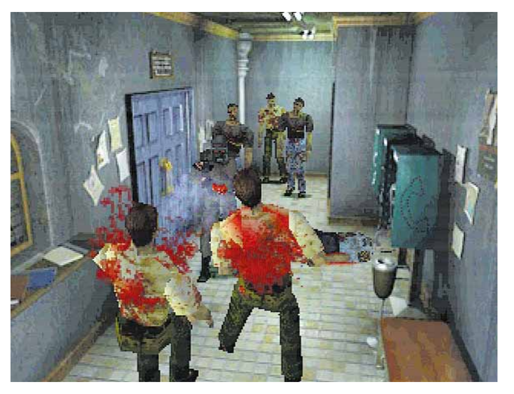
den Behörden aufgekündigt. Die Streit dreht sich um die Frage, ob Computerspiele den Filmen und Videos „vergleichbare Bildträger" sind oder nicht. Falls ja, fielen sie unter die Zuständigkeit der FSK. Doch praktisch alle PC-Spiele enthalten lediglich Zwischensequenzen, während man die meiste Zeit „interaktiv" beschäftigt ist. Die Jugendschützer hätten nun gerne, daß alle Computerspiele der FSK vorgelegt werden müssen. Doch die Spiele-Industrie, vertreten vom VUD, sieht überhaupt nicht ein, daß ihre Produkte von der rivalisierenden Filmindustrie geprüft werden sollen, die ja ebenfalls um ein jugendliches Publikum buhlt. Bei Filmen gilt bislang, daß alles von vornherein als jugendgefährdend eingestuft wird, was kein FSK-Siegel trägt – was dann auch für PC-Spiele gelten würde. Experten wittern hier eine Form der Vorzensur – und das verträgt sich nun mal überhaupt nicht mit der deutschen Verfassung. Derzeit sieht es ganz danach aus, daß nur ein Richterspruch Klarheit schaffen kann, zur Not vom Karlsruher Bundesverfassungsgericht. Weil mit der Prüfung neben Macht und Einfluß auch finanzielle Anreize verbunden sind, würde die FSK allzu gerne die Rolle des Kreuzritters im Zeichen des Jugendschutzes übernehmen. Doch das kann sie (noch) gar nicht – es fehlen sowohl qualifizierte Gutachter als auch die entsprechende Ausstattung. Bis auf weiteres halten sich Handel und Hersteller also an die USK-Einstufungen. Für den Spielekäufer haben diese Streitereien einstweilen keine praktische Bewandtnis: Man wird weiterhin auf jeder Spieleschachtel den USK-Aufkleber vorfinden.

Andere Länder, andere Sitten

Wer sich auf dem Globus umschaut, wird feststellen: In keinem anderen Land der Welt werden Computerspiele in einem solchen Ausmaß geprüft, verboten, indiziert, entschärft und zensiert wie in Deutschland. PC-Games-Leser aus Österreich und der Schweiz könnten problemlos *Dark Forces*, *Quake 2* oder *Duke Nukem 3D* im Laden kaufen, in Deutschland ist dies theoretisch unmöglich. Was die Frage aufwirft: Sind Jugendliche aus den Alpenrepubliken etwa „reifer" als Gleichaltrige, die nur wenige Kilometer entfernt über der Grenze wohnen? Jedes Land re-

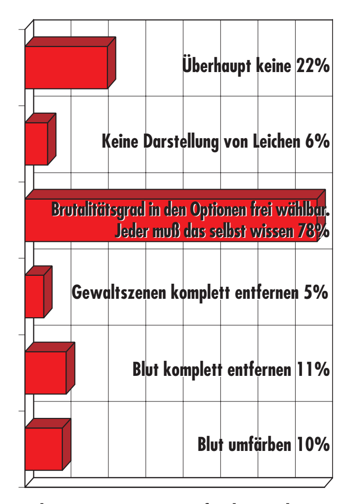


Was in Deutschland zu den beliebtesten Spielen des vergangenen Jahres gehörte, ist in Brasilien verboten: Grand Theft Auto.

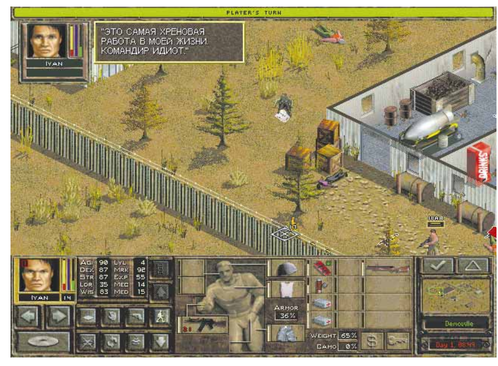


Der Action-Schocker Resident Evil rief die italienischen Behörden auf den Plan: Tausende von Exemplaren wurden beschlagnahmt.

Welche Methoden sind für Sie akzeptabel, um die Gewalt in Spielen zu entschärfen?



Mehr Eigenverantwortung für den Spieler fordern fast 80 Prozent der PC Games-Leser.



Uneinigkeit unter Experten: Bei Jagged Alliance 2 wurde das ursprüngliche USK-Urteil („Nicht unter 18 Jahren“) widerrufen.



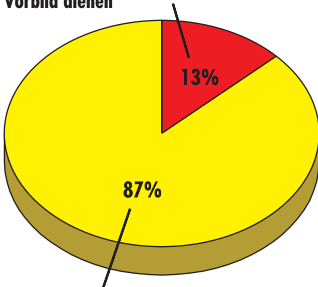
Dem Erfolg von Nummer-1-Spielen wie C&C: Alarmstufe Rot haben die dezenten „Eingriffe“ keinen Abbruch getan.

IHRE MEINUNG IST GEFRAGT

Ihre gewaltige Resonanz auf das PC Games-Feedback hat gezeigt, daß das Thema vielen unter den Nägeln brennt und die Diskussion noch weitergeführt werden muß. Daher: Schreiben Sie uns Ihre Meinung zum Thema Indizierung in Deutschland – die interessantesten Einsendungen werden wir in der kommenden Ausgabe abdrucken. Unsere Adresse: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Indizierung, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Oder senden Sie eine E-Mail unter dem Stichwort „Gewalt“ an redaktion@pcgames.de.

Stichwort „Schulmassaker in Littleton“: Glauben Sie an einen Zusammenhang zwischen brutalen Computerspielen und derartigen Amokläufen?

Ja, Computerspiele können durchaus als Vorbild dienen



Nein, für diesen Amoklauf waren sicherlich viele verschiedene Faktoren ausschlaggebend 87%

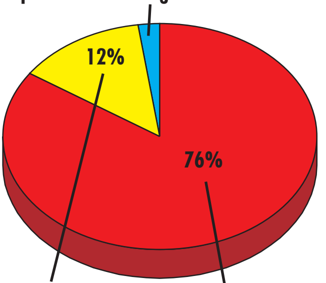
Ganz Amerika diskutiert: Waren brutale 3D-Actionspiele der Auslöser für Littleton?

gelt den Jugendschutz anders – was Holländer, Briten und Franzosen als harmlos erachten, kann in Belgien bereits für heftige Diskussionen sorgen und in Deutschland gar auf dem Index stehen. Das hierzulande ungemein populäre Actionspiel *Grand Theft Auto (GTA)* ist in Brasilien beispielsweise gänzlich verboten. Fest steht jedenfalls: Deutschland hat mit die „strengsten“ Gesetze, was den Jugendschutz anbelangt – was aber nicht dazu geführt hat, daß etwa die Jugendkriminalität deutlich unter den Zahlen der Nachbarländer liegt. Derweil geht man auch in anderen Nationen gegen allzu brutale Spiele vor. Jüngstes Beispiel: In Italien wurde der Verkauf aller Versionen des in Deutschland indizierten Actionspiels *Resident Evil* untersagt. Begründung: Das Spiel fördere die Gewaltbereitschaft und hätte Einfluß auf die psychische Entwicklung junger Menschen. Nach Informationen des deutschen Fachhandelsblattes MCV haben die italienischen Behörden in über 350 Geschäften mehr als 5.000 *Resident Evil*-Packungen beschlagnahmt. Fachleute gehen davon aus, daß auch andere Spiele bald aus den Regalen verschwinden. „*Resident Evil* ist gefährlich für Kids. Es kann Ängste schüren und Schlafstörungen hervorrufen“, äußerte sich ein Sachverständiger der italienischen Staatsanwaltschaft. Auch in den USA tut sich was: Zum Schrecken ihrer ausländischen Partner war es Firmen wie id Software oder 3D Realms noch bis vor kurzem ziemlich egal, wenn irgendwelche Behörden die Begeisterung für ihre Spiele nicht teilten. Doch in den USA bläst id-Chef John Carmack & Co. spätestens seit Littleton ein ganz schön scharfer Wind ins Gesicht. Zwar wird die Regierung keine Spiele aus den Regalen nehmen, doch große Warenhausketten weigern sich immer häufiger, Software mit allzu brutalen Inhalten überhaupt ins Sortiment aufzunehmen. Parallel dazu stehen mittlerweile auch die Macher von Filmen wie *The Matrix* oder *Pulp Fiction* am Ihr-seid-an-allem-schuld-Pranger. Und sogar *Star Wars Episode I*-Hauptdarsteller Liam Neeson mußte sich erst kürzlich wegen angeblich „gewaltverherrlichender“ Szenen im Science-Fiction-Märchen vor laufenden Fernsehkameras verteidigen. Ebenso wie bei Spielfilmen sollte es über kurz oder lang auch bei Computerspielen auf eine Lösung für ganz Europa hinauslaufen, denn schließlich ist es nicht einsichtig, warum der Stallone-Streifen *Rambo* in Deutschland auf dem Index steht, in den Nachbarländern jedoch in jedem Supermarkt verkauft wird. Doch dies kann noch einige Zeit in Anspruch nehmen und wird sicher mit erheblichen Anstrengungen verbunden sein.

Petra Maueröder ■

Was fasziniert Sie an Gewalt in Spielen?

Die Gewaltdarstellung in Spielen motiviert mich. Ich wähle gezielt Spiele mit expliziten Darstellungen aus. 2%



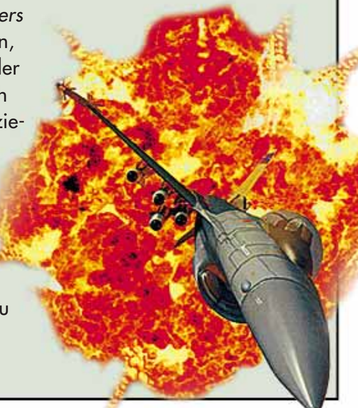
Ich sehe explizite Gewaltdarstellungen als verachtungswürdig an. Für mich ist das ein klarer Grund, ein Spiel nicht zu kaufen.

Die Gewaltdarstellung ist nur Nebensache. Wenn das Spielkonzept paßt, nehme ich Gewaltdarstellung als „notwendiges Übel“ an.

Nur für eine absolute Minderheit sind Gewaltszenen absolut unverzichtbar.

FLUGSIMULATIONEN

Über den Wolken, da ist nicht nur die Freiheit grenzenlos, sondern auch der Konkurrenzkampf groß. Fans von Flugsimulationen können aus einem riesigen Angebot an Varianten wählen – darf's eher actionbetont oder realistisch sein? Lieber Kampfjet oder doch ein Helikopter? Friedlich herumbrettern oder lieber spannende Dogfights? Mit *Falcon 4.0* und *World War 2 Fighters* sind zuletzt Simulationen erschienen, die nicht nur das Herz professioneller Kritiker erobert haben, sondern sich auch ganz oben in den Charts plazieren konnten. Der Durchbruch eines traditionell stiefmütterlich behandelten Genres? Das wollen wir genauer wissen – und zwar von Ihnen. Machen Sie mit bei unserer nächsten Feedback-Umfrage – auch, wenn Sie sich nicht zu den ausgesprochenen Flugsimulations-Fans zählen!



Anstoss 3: Hinter den Kulissen (Teil 1)

Dauerbrenner

In der ersten Folge des exklusiven PC-Games-Entwicklerberichts geht Anstoss-3-Spieldesigner Gerald Köhler auf all die neuen Features ein, die den Spielspaß mit Ascarons nächstem Fußballmanager auch bei sehr langen Spielzeiten aufrecht erhalten sollen.

Zwar stand schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt der *Anstoss 3*-Entwicklung fest: Wir wollen den Langzeitspielern mehr bieten. Doch das Schicksal nahm erst dann seinen Lauf, als eines Tages die folgende E-Mail bei uns eintraf: „Wie wäre es denn, wenn sich die vielen Jahre als Trainer und Manager auch auf das Umfeld auswirkten?
Konkret:

- Ab 2005 kann man doppelt so große Stadien bauen
- Ab 2010 kann man seine Lieblingsspieler klonen; Altersgrenzen werden um 5 Jahre nach oben gesetzt
- Ab 2015 kann man Cyborg-Implantate für Spitzenspieler kaufen, die Schußkraft u. ä. erhöhen
- Ab 2020 kann man Superspieler einfrieren, um sie später aufzutauen
- Ab 2025 kann man Stadien mit über 1 Mio. Plätze bauen
- Ab 2030 braucht man in der Stadionperipherie keine Autobahn mehr, und Entfernungen bei Auswärtsspielen zählen nicht mehr – die Zuschauer beamen sich jetzt einfach hin
- Ab 2035 kann man komplette Cyborgs als Spieler kaufen
- Ab 2040 kann man auch die Mond- oder Marsliga coachen
- Ab 2045 spielt das Alter keine Rolle mehr – die Spieler sind unsterblich
- Ab 2050 kann man auf jedem Planeten und Mond in unserem Sonnensystem coachen
- Ab 2055 kann man auch Außerirdische coachen (an die Stelle des Weltpokals „Europa– Amerika“ tritt dann „Menschheit - Außerirdische“
- Und 2060 greift eine fremde außerirdische Rasse die Menschheit an – nun ist man kein Fußballtrainer mehr, sondern muß in einem 3D-Shooter ums Überleben kämpfen ...“

Was auf den ersten Blick lustig oder absurd wirkt, beinhaltet jedoch eine Menge interessanter Ansätze. Die Welt entwickelt sich weiter. Was also spricht dagegen, auch bei *Anstoss 3* im Jahr 2050 neue spielerische Elemente durch technologischen Fortschritt einfließen zu lassen? Man muß sich also nicht wundern, wenn ab dem Jahr 2100 das Einfrieren von Spielern möglich ist. Hat man zum Beispiel zwei gleich starke Torhüter, kann man einen für zehn Jahre einfrieren und hat damit auf viele Jahre hinaus kein Problem mehr. Angestoßen wurde aber auch eine allgemeine Diskussion über Ereignisse, die nur langjährige *Anstoss*-Trainer zu sehen bekommen, zum Beispiel Ehrungen für besondere Vereinstreue oder bei ganz besonders großen Erfolgen.

Wohin mit dem vielen Geld?

Was wir damals bei der Entwicklung von *Anstoss 2* nicht vorhergesehen haben, war die unglaubliche Menge Geld, die einige unserer Spieler im Laufe ihrer Karriere verdient haben. Viele hatten bald alles gekauft, was es im Spiel gab, konnten sich jeden Spieler leisten und waren praktisch unschlagbar. Daher haben wir eine Reihe von Features in das Spiel integriert, in die kräftig investiert werden kann – zum Beispiel das Vereinsgelände. Dabei wird zwischen Stadien mit und ohne Laufbahn unterschieden. Im Lauf der Zeit verschlechtert sich der Zustand des Stadions, ein Neubau oder ein Teilabriß sind möglich. Wenn der Spieler aber regelmäßig Geld für Reparaturarbeiten zur Verfügung stellt, kann er die Kosten relativ gering halten. Berücksichtigt werden auch die speziellen Eigenschaften der Städte (zum Beispiel Stadion direkt in der

Je nach Jahreszeit, in der man Anstoss 3 spielt, verändern sich zum Beispiel die OK- und Abbruch-Bälle.



Mit Hilfe des neuen Jahresplaners ist es möglich, beliebig lange und auch mitten in der Saison in ein Trainingslager zu fahren.



Wer so ein schickes Stadion sein Eigen nennen will, muß lange sparen – oder an die Börse gehen: Durch die Ausgabe von Aktien werden Millionen in die Vereinskasse gespült.



Fröhliche Eiszeit: In den Wintermonaten wird zuweilen auch bei klirrender Kälte gekickt. Glücklich kann sich schätzen, wer rechtzeitig in eine Rasenheizung investiert hat.



Mit der frei beweglichen Kamera „schweben“ Sie förmlich durch die Arena und können jeden Winkel des Stadions begutachten – inklusive jubelnder Klubanhänger.



In dieser Übersicht legen Sie die Art und Intensität des Trainings für mehrere Wochen im Voraus fest. Sogar die Zimmerbelegung im Trainingslager gehört zu Ihren Aufgaben.

Stadt, Fernsehturm oder Burg neben dem Stadion). Diese Daten können später mit Hilfe des Editors verändert werden. Neben den Vereinsgebäuden können auch Immobilien errichtet werden, die dann im weiteren Verlauf des Spiels Mieteinnahmen abwerfen. Die teuersten Projekte im Spiel sind zwei riesige Stadien, die mehrere Milliarden Mark kosten und nicht im Editor ausgewählt werden können. Da von diesen Stadien auch keine Screenshots veröffentlicht werden, bleibt es für jeden Spieler die ultimative Herausforderung, sich eines dieser Stadien selbst zu bauen – es wird sich lohnen! Insgesamt können vom Spieler bis zu drei Stadien auf seinem Gelände errichtet werden. Man muß bei einem Neubau also nicht auf das alte Traditionsstadion verzichten.

Gegner rüsten auf

Wer sehr lange spielt, wünscht sich gelegentlich auch mal ein paar Veränderungen im Ligasystem oder an den Regeln. Ab und zu macht *Anstoss 3* daher Vorschläge für Regeländerungen, die die Spieler dann in einer Abstimmung annehmen oder ablehnen können. Dazu gehören Dinge wie ein Elfmeterschießen nach dem Spiel, wenn es nach der regulären Spielzeit unentschieden steht. Auch die Regelung, Hin- und Rückspiel in der Liga immer direkt hintereinander auszutragen, kann bei *Anstoss 3* ausprobiert werden. In der Realität wurde dieser Ansatz ja verworfen, weil man Angst vor zunehmenden Aggressionen auf und neben dem Spielfeld hatte. Im Spiel ist diese Sache aber sehr witzig, weil man sich für eine Niederlage sofort revanchieren kann. Wichtig ist es uns auch, daß wir die starken Computervereine langfristig konstant halten, so daß nicht nach zehn Jahren von den wirklichen Bundesligavereinen nur noch ein paar übrig sind. Daher berücksichtigen wir jetzt spezielle Faktoren wie das Einzugsgebiet und die allgemeine Finanzkraft eines Vereins. Auch wenn diese Clubs einmal ein schlechtes Jahr hinlegen, werden sie vermutlich irgendwann wieder in die Spitze zurückkommen. Mit einem kleinen Verein ist es dagegen sehr schwierig, sich langfristig oben zu etablieren (wenn auch nicht unmöglich). Bei Zwei- oder Dreikämpfen um die Meisterschaft gehen die Gegner jetzt besonders aggressiv vor, das heißt, sie verschulden sich notfalls auch kurzfristig und versuchen auf diese Weise, dem Spieler Paroli zu bieten. Ein neues Konzept, das speziell durch eine Kundenanregung zustande kam, sind die weltbesten Spieler. Für jede Position und für bestimmte Fähigkeiten gibt es einen Spieler, der dort wirklich die absolute Nummer 1 ist. Diese Spieler sind besonders wertvoll für die Mannschaft, aber auch sehr teuer. Vor allem die ganz großen Clubs versuchen sich diese Spieler zu angeln, um ihren Fans wirklich etwas bieten zu können. Jedes Jahr wird der weltbeste Spieler neu ermittelt.



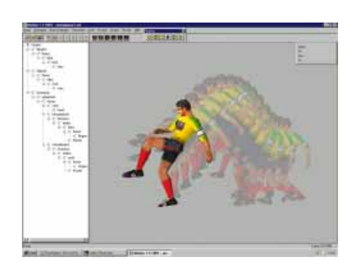
Die beliebten Morphingszenen zeigen dem Spieler wieder die Laune von Verhandlungspartnern bei Transfergesprächen. Hier konnte Schlimmeres durch ein verbessertes Angebot in letzter Sekunde gerade noch verhindert werden.

Spieler machen Karriere

Ein wichtiger Aspekt bei *Anstoss 3* ist auch die eigene Karriere als Spieler. So kann man jetzt zu Beginn des Spiels die Position auswählen, auf der man später spielen möchte. Bei der Vergabe von Punkten auf die einzelnen Trainereigenschaften kann die eigene Spielstärke jetzt höher angesetzt werden, wenn man dafür niedrigere Werte bei den anderen Eigenschaften (zum Beispiel bei der Autorität) in Kauf nimmt. Ist man auch als Spieler aktiv, kann vor allem der eigene Trainingseinsat bestimmt werden. Ebenso kann aber auch die Spielweise beeinflußt werden, beispielsweise ob man eher egoistisch oder eher mannschaftsdienlich spielen möchte. Vorsicht ist immer dann geboten, wenn man sich selbst aufstellt, obwohl es auf der jeweiligen Position bessere Spieler im Kader gibt. Für diesen Fall gibt es die Möglichkeit, unliebsame Konkurrenten für eine bestimmte Zeit aus dem Weg zu räumen, um seine eigene Aufstellung vor der Presse zu rechtfertigen.



Die Trainingslager verteilen sich auf den gesamten Globus und können nun bequem über eine Weltkarte ausgewählt werden.



Die geschmeidigen Bewegungsabläufe wurden im Motion-Capturing-Verfahren mit 60 Bildern pro Sekunde aufgenommen.

In der nächsten Ausgabe ...

... lesen Sie nicht nur den zweiten Teil des Entwicklerberichts: Auf der Cover-CD-ROM der PC Games befindet sich der Original-*Anstoss 3*-Editor, so daß sich die Spieler schon jetzt auf das Erscheinen des Spiels vorbereiten können.

Gerald Köhler/Petra Maueröder ■



Falsche ANNO-Welt? Auf dieser Insel wachsen alle sechs Rohstoffe einwandfrei. Diese sogenannten „Oasen-Inseln“ treffen Sie einige Male im Spiel an.



Eine Prise Command & Conquer oder StarCraft gefällig? In diesem Szenario gilt es, einzelne gefangene Soldaten unbeschadet aus dem Feindgebiet zu retten.

ANNO 1602 – Im Namen des Königs!

Land in Sicht

Was kommt dabei heraus, wenn sich Deutschlands erfolgreichste Spieleschmiede und die PC-Games-Tips-und-Tricks-Redaktion zusammenschließen? Es entsteht ein Add-On zum meistverkauften PC-Spiel in Deutschland – ANNO 1602. Das Produkt mit dem klangvollen Namen „ANNO 1602 – Im Namen des Königs!“ steht kurz vor der Fertigstellung. Was ist dran an dem Add-On?

Die neue offizielle *Anno 1602*-Zusatz-CD erscheint unter dem erfolgreichen Add-On-Label „Maximum Fun“. Im Gegensatz zu rechtlich äußerst bedenklichen Produkten, die ohne Lizenz erstellt und vermarktet werden, trägt *Anno 1602 – Im Namen des Königs!* das Gütesiegel der Firma Sunflowers. Somit handelt es sich neben der Sunflowers-Eigenproduktion *Neue Inseln – Neue Abenteuer* (*NINA*) um das einzige offizielle Zusatzprodukt zu *Anno 1602*. Erstmals wurde die Kompetenz der PC Games Tips-und-Tricks-Redaktion direkt für die Erstellung eines Add-Ons genutzt. Das Ergebnis: satte 40 von Grund auf neu gestaltete Szenarien. Neben acht frei anwählbaren Einzelspielermissionen, wartet *Im Namen des Königs* mit sechs kompletten Kampagnen auf. Zwar kann jede Kampagne gestartet werden, die jeweiligen Folgemissionen werden jedoch erst freigeschaltet, wenn der vorangegangene Auftrag erfüllt wurde. Wer den Reiz des Mehrspielermodus sucht und liebt, kann sich auf die fünf neuen Netzwerkszenarien freuen.

Was ist neu?

Durch die Anwendung einiger Tricks und Kniffe hat man *Anno 1602* gänzlich neue Features entlockt. So gibt es in einigen Aufträgen Inseln, auf denen alle sechs Rohstoffe (Tabak, Zuckerrohr, Wein, Baumwolle, Kakao und Gewürze) zu 100% wachsen, und nicht nur drei wie bisher. Ein anderes Beispiel: Eine Mission verlangt vom Spieler, Gefangene zu befreien. Nur wer seine Soldaten geschickt an den feindlichen Wachtürmen vorbeischleust, kann hier gewinnen. Besonderes Augenmerk wurde auf die Geschichten gelegt, die die einzelnen Kampagnenszenarien miteinander verknüpfen. Der Spieler erlebt zum Beispiel in der Kampagne „Der Bruderkrieg“ die Abenteuer eines jungen Prinzen, der wegen eines Streits um die Krone aus seiner Heimat geflohen ist. Im Verlauf der Geschichte erbaut man Vorposten und Handelsstützpunkte und muß sich gegen ruchlose Konkurrenten wehren. Gegen Ende der Kampagne führt die Geschichte zurück zum Ursprung: Der Spieler befreit die eigene Heimat von der Tyrannei seines Bruders.

Schwierigkeit

Die neuen Szenarien sind sehr komplex und anspruchsvoll. Neuartige Aufgabenstellungen und umfangreiche Inselwelten fordern den Spieler in jedem Szenario aufs Neue heraus. Auch weniger erfahrene *Anno*-Spieler kommen dank der beiden Einführungskampagnen gut mit den neuen Missionen zurecht. Obendrein liegt der Packung ein Poster im A2-Format bei, auf dem alle Gebäudekosten und die optimale Kombination der Betriebe dargestellt werden. *Anno*-Begeisterte auf allen Erfahrungsstufen dürfen sich also auf lange Spielabende freuen und wieder nach Herzenslust Inseln besiedeln und Welten erobern. Die Gesamtspieldauer wird nach unserer Einschätzung bei über 100 Stunden liegen.

Thomas Borovskis ■

Undokumentierte Tricks und Kniffe holen das Letzte aus ANNO 1602 heraus. Hier sehen Sie ein Piratennest mitten in einer normalen Spielersiedlung.



Neben den 40 neuen Szenarien erwartet die Käufer von „Im Namen des Königs!“ auch ein riesiges Tips-und-Tricks-Poster.

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 21

Robbo der Tes

Mit einem säuerlichen Lächeln präsentiert Peter Molyneux den Schlechtester-Programmierer-der-Woche-Report, der ihn als Gewinner aufführt.

„Es gibt nur eine Möglichkeit, um herauszufinden, ob ein Spiel gut ist. Man muß es spielen und spielen und spielen … Erst wenn man es tausendmal gespielt hat und noch immer Lust auf eine weitere Runde hat, weiß man, da? es ein großartiges Spiel ist.“
Peter Molyneux, E3-Seminar 1998

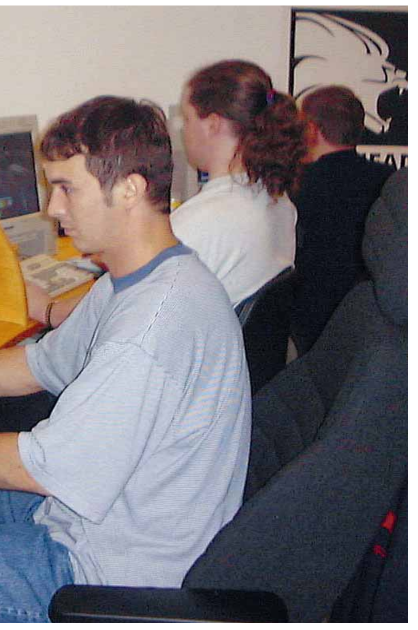


In seiner Freizeit ist Robbo der Kapitän des Lionfoot-Fußballteams. Die Mannschaft besteht aus Mitarbeitern von Lionhead (Black & White) und Mucky Foot (Urban Chaos).

Bei Lionhead ist es Andy Robson, der Leiter der Testabteilung, der *Black & White* tausendmal spielen muß. Obwohl Außenstehende jemanden beneiden könnten, der sein Leben lang spielt, beinhaltet Robbos Job auch, daß er der meistgehaßte Mann bei Lionhead sein kann. Es ist seine Aufgabe, Fehler im Programmcode zu finden und den verantwortlichen Programmierer so lange zu tyrannisieren, bis er den Bug behoben hat. Üblicherweise hat der Programmierer längst einen völlig anderen Teil des Spiels in Arbeit, und das Letzte, was er tun möchte, ist, sich durch den alten Code zu wursteln und Fehler zu suchen. Aber Robbo weiß, daß er ein „evil bastard“ sein muß, um seinen eigenen Job vorbildlich zu erledigen. Wenn er das Büro mit seinen Fehlerlisten betritt, werden die Programmierer regelmäßig von einem Schaudern erfaßt. Man kann mit Robbo nicht diskutieren. Er verfolgt dich so lange, bis Du deine Programmfehler behoben hast. Er ist 190 cm lang und wie ein Athlet gebaut (und spielte etliche Jahre Fußball im Jugendteam von West Ham United). Bevor er Spiele testete, schleppte er Backsteine über Baustellen. Er ist hart. Verdammt hart. Wenn er also einen Fehler gefunden hat, behebst Du ihn besser sofort.

Andy Robson ist seit 1994 Spieletester. Im Jahr zuvor kaufte er sich eine Sega Megadrive, und damit änderte sich sein Leben. „Ich konnte einfach nicht damit aufhören“, gestand er verlegen. „Es kam zu dem Punkt, an dem ich nur zwei oder drei Tage auf der Baustelle arbeitete und den Rest der Woche mit dem Megadrive spielte. Sogar abends wartete ich darauf, daß meine Freundin zu Bett ging und ich bis morgens *FIFA* oder *NHL* spielen konnte.“ Cara, seine leidende Freundin (mittlerweile Ehefrau in spe), konnte Andy schließlich dazu überreden, bei Bullfrog ein Praktikum zu machen. Mit dem Testen der

ter



Die Testabteilung von Lionhead wird von Andy Robson geleitet. Alle anderen Tester sind Praktikanten.

3DO-Version von *Syndicate* machte er sich schnell einen Namen. Ein Programmierer machte wütend Einspruch geltend, als Robbo ihm sagte: „Your code is shit." „Glaubst Du, daß Du es besser kannst?" schrie der Programmierer. „Warum lernst dann nicht DU, zu Programmieren?" „Nein, Kollege" brummte Robbo zurück. „Warum lernst nicht DU zu Programmieren?"

Robbo veröffentlicht bei uns jeden Freitag den „Schlechtester-Programmierer-der-Woche"-Report. Damit weiß jeder, wessen Programmteile die meisten entdeckten Fehler enthalten. „Meistens gewinnt Peter Molyneux. Entweder er oder Richard Evans. Barnseys (Jonty Barnes) Programme sind hingegen die besten." Robbo hat die perfekte Kombination von Talenten für diesen Job: deutsche Tüchtigkeit, eine unsterbliche Liebe für Computerspiele und einen großartigen Sinn für Humor. In der einen Minute hassen ihn die Programmierer wie die Pest, in der nächsten bringt er sie wieder zum Lachen. Mal rief er bei Big Blue Box an, einem Lionhead-Satellitenteam. Er gab sich als Journalist von *PC Zone* aus und stellte ihnen eine Reihe peinlicher Fragen über ihr Privatleben. Ein anderes Mal legte er einen Kaugummistreifen in Peters Sandwich. Und letztens verwendete er Net Buster, übernahm die Kontrolle von Jonty Barnes Computer und sendete zahllose Fehlermeldungen auf seinen Bildschirm. Davon überzeugt, daß sein System bald abstürzen würde, suchte Jonty mit allen verfügbaren Virensuchprogrammen nach dem Fehler. Erst nach zwei Stunden gestand Robbo seinen Streich.

Robbos Testabteilung beschäftigt einen konstanten Strom junger Praktikanten. Einige stammen aus nahegelegenen Schulen, andere nehmen extra Urlaub von ihrem Ganztagsjob. Über unsere Website konnten wir außerdem Tester aus Kanada, Deutschland, Finnland, Belgien und den USA rekrutieren, die um die halbe Welt reisen, nur um bei Lionhead arbeiten zu können. Und das, obwohl es sich um unbezahlte Arbeit handelt! Einige Tester waren exzellent. Bei anderen waren wir froh, sie nie wieder zu sehen. Wie der „Laute Luke", dessen Stimme ein ohrenbetäubendes Gebell war. Der „Gruselige Joseph", eine menschliche Kartoffel mit permanent feuchten Lippen, der den größten Teil der Woche damit verbrachte, lüstern auf unsere Bürodame Janice Houghton zu starren. Und der „Haarige Kerl" mit seinem bedauerlichen Körpergeruch – irgendwie ein Nachteil, wenn er im Hochsommer zusammen mit fünf anderen Personen in ein kleines Büro gepfercht wird. Immerhin hat uns Peter daraufhin eine Klimaanlage genehmigt …

„Es ist sehr wichtig, daß das Spiel ständig von neuen Leuten betrachtet wird" sagt Robbo. „Wenn *Black & White* fertig ist, wird es mindestens 10.000 Stunden gespielt worden sein. Wenn es immer die gleichen Spieler gewesen wären, die das Programm tagein, tagaus getestet hätten, hätten wir nie erfahren, was geändert werden muß. Ein neuer Tester kommt herein und sagt `Hey, findet es keiner unpraktisch, wie man sich durch die Landschaft bewegt?´ Jeder von uns hat viel Übung, sich im Spiel zu bewegen, aber ein derartiger Kommentar läßt uns noch einmal genauer hinsehen."

Steve Jackson ■



Raven Software

Rabeneltern

Wie wird man eigentlich Spiele-Entwickler? Nun, man könnte zum Beispiel ein im Job unzufriedener Lehrer sein und einen Bruder haben, der auch lieber etwas Spannenderes machen würde, als in einer Druckerei zu arbeiten. Die Brüder Brian und Steve Raffel dachten sich daher ein Spielkonzept aus, heuerten drei Programmierer an und gründeten Raven Software, dem wir Titel wie Shadow Caster, Heretic 2 und bald das vielversprechende Star Trek: Voyager – Elite Force zu verdanken haben. Wir trafen die kreativen Geschwister in ihrem Nest in Madison, Wisconsin.

Die erste Frage der Raven-Angestellten war zu erwarten: „Und, hast Du schon Bratwurst gegessen?" Madison ist trotz seiner ziemlich abgelegenen Lage ein paar Stunden nördlich von Chicago nicht gerade unbekannt – zumindest unter den deutschstämmigen Auswanderern in Amerika. Die Namensschilder an Autohäusern und Restaurants verraten nur überdeutlich, daß sich in Madison und Umgebung scharenweise deutsche Auswanderer niederließen und die Amerikaner mit heimischer Bratwurst überrannten, auf daß ihnen der Hamburger für immer vom Teller spränge. Gut, Bratwurst hatten wir dann doch keine, aber dafür die Gelegenheit, einen ganzen Tag mit den Raffel-Brüdern Steve und Brian zu verbringen, die 1988 Raven Software gründeten, da sie endlich einmal etwas Spannendes in ihrem Leben tun wollten. Madison mag zwar auf den ersten Blick beschaulich und sogar hinterwäldlerisch wirken, doch dank der Universität und einiger namhafter Firmen werden dort viele hervorragende Fachkräfte in Technologieberufen ausgebildet, wovon auch die Spieleentwickler profitieren. Raven zählt zu den wenigen Entwicklern, die nicht nur geistig unabhängig geblieben sind, sondern auch von Beginn an einen Weg einschlugen, der heute von vielen Fachleuten als der Weg der Zukunft eingeschätzt wird. Die Designer stecken nicht viel Zeit und Geld in die Entwicklung eigener Technologien, beugen sich keinem Publisher, um Finanzspritzen zu erhalten, und springen auch auf keine Trendzüge auf. Raven nutzt vielmehr bewährte Grafikengines und den eigenen Geschmack als Maßstab, um spaßige Spiele zu produzieren. Die Gebrüder Raffel geben gerne zu, daß dieser Weg oft langwieriger ist, weil man nicht so schnell mit atemberaubenden Technikorgien auf sich aufmerksam machen kann, aber der Aufwand hat sich gelohnt: Mittlerweile wurde dem Team die kostbare *Star Trek*-Lizenz anvertraut, die Activision von Paramount erstanden hatte. Obwohl derzeit mehrere Spiele mit Picard, Janeway & Co. in Arbeit sind, erhielt Raven Software beim ersten öffentlichen Auftritt auf der E3 im Mai die größten Begeisterungsstürme. Wir unterhielten uns mit den beiden Brüdern, die beide als Kreativdirektoren ihre eigene Firma leiten, die mittlerweile offiziell Teil von Activision ist. „Wir hatten schon lange Spaß an Video- und Computerspielen", erinnert sich Steve Raffel, als wir von ihm wissen wollen, wie alles begann. „Ich war Lehrer an einer Highschool, Brian arbeitete als Drucker. So richtig toll war das nicht, also haben wir uns ein Konzept für ein Spiel ausgedacht."

Aus den anfänglichen Tagträumen wurde schnell Ernst, und die beiden Brüder suchten im örtlichen College nach ein paar fähigen Programmierern, mit denen sie ihre Idee umsetzen konnten. Bei dem Spiel handelte es sich um das 3D-Rollenspiel *Black Crypt* für den Amiga, der damals noch ziemlich populär war. „Wir brauchten eineinhalb Jahre, um ein erstes Demo zu produzieren", erzählt Brian. „Dann schickten wir es an alle möglichen Publisher, die wir bewunderten, und versuchten, einen Vertrag zu bekommen. Eigentlich hatten wir erwartet, daß es zwei oder drei Monate dauern würde, bis die ersten Reaktionen kämen, weil es Tausende von Spielideen gibt, die herumgeschickt werden. Aber nach zwei Tagen hatten wir schon sechs unterschriftsreife Verträge auf dem Tisch liegen!" Zum Schluß lieferten sich Interplay und Electronic Arts ein Kopf-an-Kopf-Rennen, das dann von EA gewonnen wurde, die 1992 *Black Crypt* veröffentlichten.

Zufrieden mit sich und der Welt, heuerten Steve und Brian zwei weitere Designer an, um sich mit Feuereifer auf ihr nächstes Produkt mit dem Namen *Shadow Caster* zu stürzen. „Als wir noch an *Black Crypt* arbeiteten, trafen wir ein junges Team namens id Software, die damals für etwa sechs Monate in Madison waren. Tom Hall, der ja inzwischen bei Ion Storm an *Anachronox* arbeitet, kommt übrigens aus Madison … er hat die anderen überredet, nach Madison zu gehen, aber als sie da waren, haben sie es sich schnell anders überlegt und zogen nach Texas", lacht Brian. „Egal, es war auf jeden Fall wichtig für uns, zu sehen, was sie machten, und sie mochten, an was wir arbeiteten. Durch diesen Kontakt erhielten wir eine Grafik-Engine, die sie vor der *Doom*-Engine fertigstellten und die wir für *Shadow Caster* umschrieben." Das 3D-Rollenspiel *Shadow Caster* wurde als Origin-Spiel von Electronic Arts vertrieben und erhielt durchwegs gute Kritiken, ging aber im Vergleich zu id Softwares *Doom* im aufbrandenden 3D-Action-Getümmel etwas unter. Dennoch herrschte keine Feindschaft zwischen beiden Teams, denn John Carmacks Firma trat an Raven heran und bat diese, doch ein neues Spiel auf Basis der *Doom*-Engine zu programmieren. Gesagt, getan: *Heretic* hieß das Ergebnis, das erstmals ein neues Inventarsystem einführte, welches heutige Spiele stark geprägt hat. Gleichzeitig erschien bei SSI das 3D-Actionspiel *CyClones*, das zwar wenig berauschend war, aber erstmals das stufenlose Umsehen mit Hilfe der Maus einführte, das aus aktuellen Spielen nicht mehr wegzudenken ist. Nach *Heretic* werkelten die Raben aus Madison an *Hexen*, mit dem das erfolgreiche Konzept der verschiedenen Spielercharaktere und anderer Rollenspielelemente noch verfeinert wurde.

Der Nachfolger *Hexen 2* konnte den guten Ruf Ravens als Spieleschmiede für anspruchsvolle 3D-Actionspiele weiter ausbauen, woran auch der Ausrutscher *Necrodome* nichts ändern konnte. Die beiden quasi nebenbei produzierten Ballerspielchen *Mageslayer* und *Take No Prisoners* sorgten für wenig Aufsehen, doch Raven bewies anschließend, daß das Genre der Action-Adventure noch lange nicht ausgereizt war. *Heretic 2*, das mehr Ähnlichkeit mit Spielen wie *Tomb Raider* aufweist als mit seinen Vorgängern, bescherte den Entwicklern viel Anerkennung und gute Verkäufe. Darauf läßt sich aufbauen: „Es ist abzusehen, daß Action-Adventures der nächste große Trend werden", glaubt Brian. „Ich denke, wir werden da ganz gut mitmischen





können, schließlich haben wir genug Erfahrung mit diesem Genre. Allerdings hat Valve mit *Half-Life* die Latte ziemlich hoch gelegt, was Atmosphäre, Story und Ereignisse im Spiel angeht. Aber ich bin sicher, daß wir da mithalten können." Mit *Star Trek: Voyager* werden die Entwickler erstmals die besseren Rechenkapazitäten moderner Pentium-Computer ausreizen, um die Künstliche Intelligenz und die vorgeschriebenen Abläufe im Spiel auszubauen. „Das ist sicher der richtige Weg", meint Steve. „Mit den schnellen Rechnern kann man dem Spieler beinahe schon lebensechte Begleiter mitgeben und außerdem für viele Ereignisse sorgen, die eine Atmosphäre erzeugen, wie man sie aus der Fernsehserie kennt. Darauf aufbauend, werden wir in Zukunft sicher noch mehr Spiele sehen, die das fortsetzen, was *Half-Life* begonnen hat." Dazu ist natürlich auch eine entsprechende Grafiktechnologie nötig, die das Ganze ansprechend umsetzen kann. Die Raffel-Brüder vertrauen dabei auf das Genie

„Wir brauchten eineinhalb Jahre, um ein erstes Demo zu produzieren."

Brian Raffel

John Carmack. „John ist der Beste! Er ist es, der die ganze Spielebranche mit seiner Arbeit voranbringt", sagt Steve. Kein Wunder, daß Raven Software am liebsten die neuesten Grafikengines der Texaner lizenziert. Die Zusammenarbeit mit id Software begann schon früh, doch hält sie bis heute an. Für ihr neuestes Produkt, das Actionspiel zur *Star Trek: Voyager*-Fernsehserie, benutzen sie als eine der ersten Lizenznehmer die noch unfertige Grafiktechnologie von *Quake 3 Arena*. Da sie in den vergangenen Jahren viel Zeit hatten, sich mit den Programmen von John Carmack anzufreunden, wurden bereits große Teile der Originalversion umgeschrieben und an die Bedürfnisse des *Voyager*-Spiels angepaßt. „Wir hätten natürlich auch die *Unreal*-Engine nehmen können", sagt Steve Raffel, „aber wir arbeiten seit Jahren so gut mit id zusammen, daß einfach keine Notwendigkeit für einen Wechsel besteht. Außerdem ehrt es uns, daß sie immer noch mit uns zusammenarbeiten wollen."

„Wir hätten natürlich auch die Unreal-Engine nehmen können, aber wir arbeiten seit Jahren so gut mit id zusammen, daß einfach keine Notwendigkeit für einen Wechsel besteht."

Steve Raffel

Solange alles gut läuft, wird Raven erst gar nicht versuchen, eine eigene Grafiktechnologie auf die Beine zu stellen. „Es dauert einfach zu lange, Entwicklung und Spieldesign gleichzeitig zu versuchen", erklärt Steve. „Manchmal geht den Firmen dann die Luft aus. Sie wollen XYZ ins Spiel bringen, schaffen aber nur noch X und Y, weil die Entwicklung der Grafik-Engine so lange gedauert hat." Der Vorteil ist klar: Raven Software hat mehr Zeit, auch auf das wertvolle „Z" zu achten, das für das viel beschworene Gameplay steht. „Wir sind aber noch nicht da, wo wir hinwollen", glaubt Brian. Sein Bruder Steve fügt hinzu: „Wir wollen noch besser werden. Was wir bisher abgeliefert haben, war nicht schlecht, aber wir versuchen, immer noch bessere Konzepte zu finden. Es ist schwierig ... sieh Dir mal als Beispiel einen Film wie *Rendezvous mit Joe Black* an. Auf dem Papier stimmt alles, vom Hauptdarsteller über das Marketing, und dennoch floppt er. Dagegen wird eine Billigproduktion wie *Pulp Fiction* zum vollen Erfolg. Es ist so schwer vorherzusagen." Bleibt zu hoffen, daß *Star Trek: Voyager – Elite Force* trotz Lizenz und Vorschußlorbeeren nicht ins Wasser fällt. Und woher kommt eigentlich der Firmenname „Raven" – für eine Spielefirma ja etwas ungewöhnlich? „Ich liebe es, diese Geschichte zu erzählen!", freut sich Brian. „Ich bin begeisterter *AD&D*-Spieler, und mein Lieblingscharakter hieß Raven. Und da sie besonders stark und mächtig war, paßt der Name ganz gut. Wir wollten einfach nichts, was wie ‚Microblabla' oder so klingt …"



Unter einem guten Stern: Mit dem „Borg-Babe" Jeri Ryan als Titelfigur besitzt Star Trek: Voyager – Elite Force bereits jetzt ein kräftiges Zugpferd.

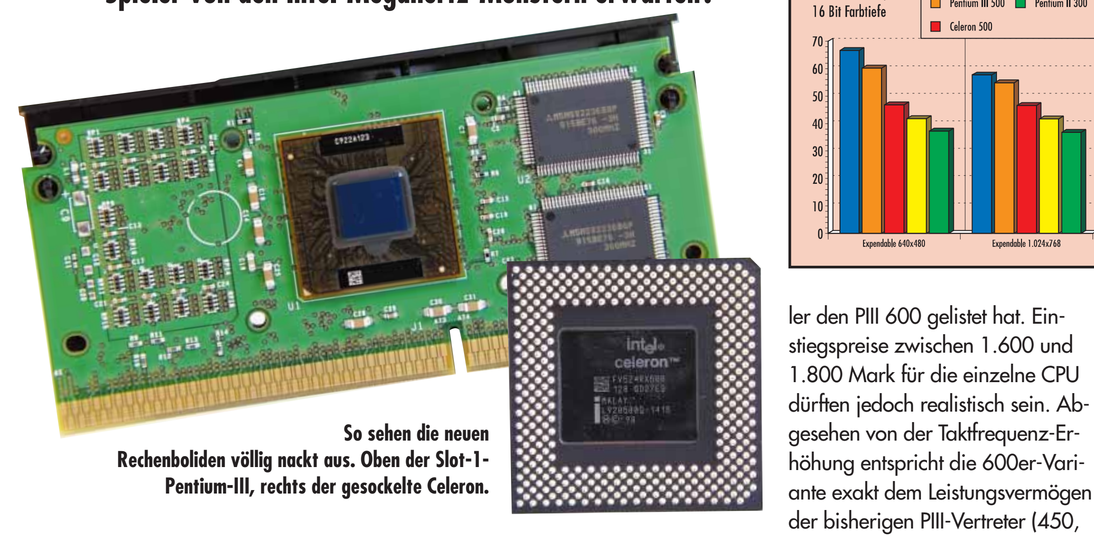
Florian Stangl ■



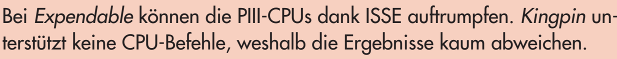
Brandaktuell: Pentium III 600 und Celeron 500

Schnelle Brüter

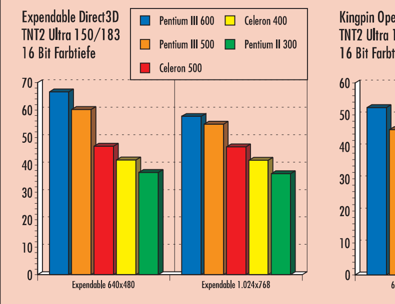
Noch bevor sich der AMD Athlon (ehemals K7) in unserem Testlabor bewähren kann, muß sich die neue Intel-Mannschaft einer Reifeprüfung unterziehen. Was kann der Spieler von den Intel-Megahertz-Monstern erwarten?

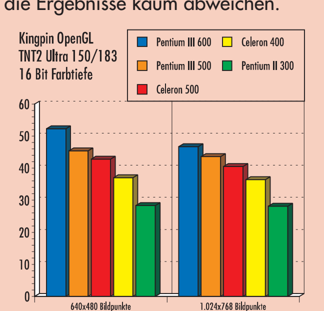


So sehen die neuen Rechenboliden völlig nackt aus. Oben der Slot-1-Pentium-III, rechts der gesockelte Celeron.



Bei *Expendable* können die PIII-CPUs dank ISSE auftrumpfen. *Kingpin* unterstützt keine CPU-Befehle, weshalb die Ergebnisse kaum abweichen.





Der Herbst hat für upgradewillige Zocker einige CPU-Überraschungen parat. Die Rundumerneuerung beim Rechenknecht-Lineup betrifft dabei sowohl Intel als auch AMD und zieht eine breite Masse an neuen Motherboards und Peripheriegeräten nach sich. Für High-End-Spieler sind vor allem zwei Neulinge hochinteressant: der Athlon von AMD sowie der aufgebohrte Pentium III mit Codenamen „Coppermine" von Intel. Noch bevor dieser Showdown über die Bühne geht, betreibt Intel mit dem PIII 600 und Celeron 500 eine hochgezüchtete Produktpflege. Wir sagen Ihnen, wie gut diese CPUs mit 3D-Spielen klarkommen.

Pentium III 600

Das neue Intel-Flaggschiff für den Heim-PC wird von einem fetten Aktivkühler begleitet, der dem Rechenkünstler mit frischer Luft unter die Arme greift. Eine Einschätzung des realen Preises war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses nur grob möglich, da noch kein Händler den PIII 600 gelistet hat. Einstiegspreise zwischen 1.600 und 1.800 Mark für die einzelne CPU dürften jedoch realistisch sein. Abgesehen von der Taktfrequenz-Erhöhung entspricht die 600er-Variante exakt dem Leistungsvermögen der bisherigen PIII-Vertreter (450, 500 und 550 MHz). Damit stimmen Cache-Architektur (32 KByte Level-1-Cache mit vollem CPU-Takt, 512 KByte Level-2-Cache mit halbem CPU-Takt), Bustakt (100 MHz Front Side Bus), CPU-Halterung (Slot 1) und spezielle CPU-Befehlssätze (ISSE = Internet Streaming SIMD Extensions) überein. Vor allem letztere sind für Spieler eine hochinteressante Angelegenheit, da mit ihrer Hilfe viele Titel schneller laufen und schöner aussehen. Den Spiele-Programmierern steht es offen, ob sie durch ISSE höhere Frameraten, Polygonzahlen oder Spezialeffekte wie animierten Nebel oder zusätzliche Lichtquellen integrieren. Die jüngsten ISSE-Beispiele sind *Descent 3*, *Heavy Gear 2*, *Midtown Madness* und *Unreal Tournament*. Spielekracher wie *Indiana Jones*, *Heavy Metal FAKK 2*, *Quake 3 Arena*, *Earth 2150*, *Messiah* und *ST Voyager: Elite Force* werden ebenfalls PIII-optimiert. Selbstverständlich schläft man auch bei AMD nicht. Der Intel-Gegenspieler hat mit 3DNow! als erster dafür gesorgt, daß auch CPUs bei der Spieleprogrammierung konsequent mit einbezogen werden.

Celeron 500

Nachdem die ersten Celerons exklusiv für den Slot 1 gebaut wurden,

Unreal Tournament läuft dank ISSE auf PIII-Rechnern zur Höchstform auf (oben). Rechts im Bild eine Steckkarte, die den Betrieb von Sockel-370-Celerons in einem Slot-1-Motherboard erlaubt.

STATEMENT

Was verspricht die aufpolierte Intel-Garde für Spieler mit Hochgeschwindigkeits-Ambitionen? Hier die Antwort.

Pentium III 600: Besitzer einer Hochfrequenz-Grafikkarte der Marke TNT2 Ultra, V3 3000 oder G400 MAX finden im Moment keine schnellere (und teurere) Spieler-CPU. In 640x480 Bildpunkten ist der PIII 600 immerhin bis zu 15 Prozent schneller als der PIII 500. Geht man in der Auflösungsleiter einige Stufen höher, schmilzt dieser Vorsprung freilich auf wenige Prozent zusammen.

Celeron 500: Es ist schon erstaunlich, wie nahe der Celeron 500 bei Spielen ohne ISSE-Support an den gleichgetakteten PIII herankommt. Und das zum halben Preis. Für Spieler mit einem halbwegs ausgeprägte Preisbewußtsein gibt es im Moment keine Alternative zum neuen Celeron. Notfalls steckt man den gesockelten Prozessor einfach mittels eines Adapters in ein Slot-1-Board.



fuhr Intel anschließend eine zweigleisige Strategie. So ist der Celeron 333 bis 433 MHz alternativ in Sockel-370- oder Slot-1-Bauform erhältlich, was natürlich Motherboard-Konsequenzen hat. Die neuesten Celerons mit 466 und 500 MHz sind dagegen Sockel-370-only, was den Anwender vor zwei Möglichkeiten stellt: Entweder er gönnt sich hier ein „echtes" Sockel-370-Motherboard, oder er geht den Umweg über einen etwa 15 Mark teuren Slot-1-Adapter. Auf die Adapterart arbeitet auch der brandneue Celeron 500 in einem Slot-1-Motherboard, sofern dieses die hohe Taktfrequenz verträgt (7,5x66 MHz). Er wird von einigen Händlern schon im Sortiment angegeben und dürfte preislich zu Beginn bei 450 Mark liegen. Im Vergleich zum PIII wirken sich der Bustakt von 66 MHz, die fehlende ISSE-Unterstützung und der geringe Level-2-Cache (128 KByte) negativ auf die Spielegeschwindigkeit aus. Dafür arbeitet der L2-Cache mit vollem Prozessortakt, was den Celeron zur idealen CPU für Zocker mit schmalem Geldbeutel macht.

Thilo Bayer

GEGENWART & ZUKUNFT BEI MOTHERBOARDS



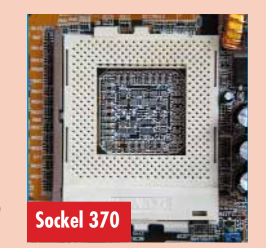
Neben der herbstlichen CPU-Kollektion stehen eine ganze Reihe neuer Motherboard-Chipsätze und Hauptplatinen-Designs vor der Tür. Wir verschaffen Ihnen deshalb den Durchblick bei Schlagwörtern wie RAMBUS, UltraDMA/66 und AGP 4X, damit Ihr Boardkauf nicht in einer technischen Sackgasse endet.

CPU-Infrastruktur Die CPU nimmt eine zentrale Rolle auf dem Motherboard ein und benötigt einen Steckplatz für ihre Rechenarbeit. Hier stehen sich die klassischen Sockel und die neueren Slots als CPU-Halterung gegenüber. Weitere wichtige Motherboard-Elemente sind der Chipsatz (beispielsweise VIA MVP3 oder Intel BX) und der Speicher, die der CPU zuarbeiten. Wie schnell diese Bestandteile kommunizieren können, wird unter anderem vom Bustakt (Front Side Bus) bestimmt.

Super 7 ist die Weiterentwicklung des Sockel 7, der mit einem Speicherbus von 100 MHz (Sockel 7: 66) arbeitet. Er wird nicht nur vom AMD K6-2 und K6-III benutzt, sondern auch von bestimmten IDT- und Cyrix-CPUs. Aktuelle Motherboard-Chipsätze werden von VIA (MVP3 und 4) und ALi (Aladdin V) gefertigt und unterstützen Cachespeicher auf der Hauptplatine.

Super 7

Der **Sockel 370** ist Intels Gegenstück und wird gegenwärtig von gesockelten Celerons (PPGA) genutzt; in Zukunft werden auch Pentium-III-Prozessoren auf Sockel 370 erscheinen. Die zugehörigen Motherboard-Chipsätze kommen von Intel (BX, ZX, EX, Intel 810, zukünftig auch Intel 820) und VIA (Apollo Pro mit 100 MHz, Apollo Pro Plus mit 133 MHz FSB). Sockel 370 hat keinen Cache auf dem Motherboard.



Sockel 370

Slot 1 ist die Domäne von Intels Pentium II/III und ähnelt einem quergestellten PCI Slot. Die CPU ist entweder auf einer kleinen Steckkarte untergebracht (Celeron Slot 1) oder in einem schützenden Gehäuse wie beim PII/III. Der dominierende Chipsatz ist der BX von Intel; daneben gibt es noch von VIA Slot-1-Chipsätze. Brandneu ist der Intel 810, in wenigen Wochen kommt auch der Intel 810e und im Herbst der Intel 820 (Codename Camino). Slot A ist das Heim des AMD K7 „Athlon". Er ist mechanisch mit dem Slot 1 gleich, aber nicht elektrisch kompatibel. Der Athlon wird in einem Gehäuse verpackt und von einem AMD-eigenen Motherboard-Chipsatz namens „Irongate" unterstützt. VIA und ALi arbeiten ebenfalls an Chipsätzen, die im Herbst marktreif sein sollen. Irongate unterstützt PC133 Speicher und eine 200 MHz schnelle CPU-Anbindung zum Chipsatz.



Slot 1

Speicher System-Speicher wird in erster Linie daran gemessen, mit welcher Geschwindigkeit (Taktfrequenz) er an den Motherboard-Chipsatz angebunden werden kann. Hier unterscheidet man gegenwärtig zwischen PC66, PC100 und PC133 SDRAM, die jeweils stabil mit 66, 100 bzw. 133 MHz Speicherbustakt laufen.



PC 100 SDRAM

In naher Zukunft werden sich DDR SDRAM und RAMBUS-Speicher dazugesellen. DDR SDRAM arbeitet gegenüber SDRAM mit doppelter Datenübertragungsrate, kann also mit bis zu 266 MHz betrieben werden. RAMBUS-Speicher rechnet sogar mit bis zu 800 MHz, muß dafür jedoch auf einen wesentlich schmaleren Bus zugreifen (16 Bit anstatt 64 Bit). Intel setzt dabei eher auf RAMBUS, während AMD, VIA und ALi DDR SDRAM favorisieren.

Massenspeicher Aktuelle Festplatten werden hauptsächlich über das bewährte ATAPI/EIDE-Interface angesprochen. Hier hat sich der DMA-Modus (Direct Memory Access) gegenüber den älteren PIO-Standards (Programmable Input-Output) durchgesetzt. Festplatten mit DMA-Option können Daten selbständig in den Speicher transferieren, ohne die CPU über Gebühr zu belasten. Der bisherige Standard UltraDMA/33, der 33 MByte/s übertragen kann, wird schon bald von UltraDMA/66 abgelöst (etwa Intel 810/820, VIA Apollo Pro/Pro Plus). Hierzu benötigt der Anwender neben dem entsprechenden Motherboard auch eine neue Festplatte. UDMA/66 erkennt man an Kabeln mit farbkodierten Steckern.



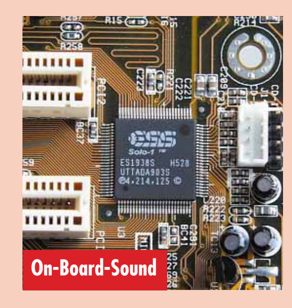
Ultra-DMA-Festplatte

Grafikinterface Der AGP (Accelerated Graphics Port) hat sich als Highway für Grafikdaten voll durchgesetzt, wobei AGP 1X (66 MHz) und AGP 2X (133 MHz) stark verbreitet sind. Als nächste Schnittstellen-Generation steht AGP4X (266 MHz) vor der Tür. Diese Technik wird auf dem i820/840-Chip von Intel und dem Apollo Pro Plus 133 von VIA eingeführt. Da die Grafikkartenzukunft jedoch auf riesige lokale Speicher und Texturkompression setzt, dürfte dieser Schritt nur für integrierte Grafiksysteme ein echter Nachbrenner sein.



AGP 4X-Interface bei Grafikkarten

On-Board-Komponenten Vielfach werden bereits Motherboards mit durchaus brauchbarem On-Board-Sound und -Video verkauft. Diese Maßnahme spart PCI- oder AGP-Slots und reduziert die Motherboard-Kosten, Upgrades werden jedoch erheblich erschwert. Der nächste Schritt ist dann die komplette Integration. Der Intel-810-Motherboardchip integriert einen verbesserten Intel740-3D-Chip, UDMA/66 und digitale Schaltkreise für Modem und Sound. Der analoge Teil wird dann auf einen kurzen Minisockel namens AMR gesteckt. ISA-Slots verschwinden dagegen komplett. Neben SiS (SiS 620/630) mischt auch VIA mit dem MVP4 kräftig mit. Intel wird mit dem 810e eine bessere Grafikabteilung (Intel 752) nachliefern.



On-Board-Sound

Einsteigerkurs: Die wichtigsten DVD-Grundlagen

Scheibenwelt



Der Siegeszug der DVD ist nicht aufzuhalten. So denken sich das zumindest die Hardware-Hersteller, die ihre Produkte rund um das Thema DVD an den Mann bringen wollen. Doch wo liegen die Vorteile für Spielernaturen? Wir haben ausgiebig Scheiben-DJ gespielt und liefern Ihnen Antworten.

Wie alle neuen Techniken im Hardware-Sektor hatte die DVD mit Startschwierigkeiten zu kämpfen. Obwohl die Vorteile der Digital Versatile Disk (versatile = vielseitig) unumstritten waren, sah sie sich einer Vielzahl von Hindernissen gegenüber. Unter anderem sorgten die konkurrierenden Interessen verschiedener Hersteller dafür, daß die Verabschiedung wichtiger DVD-Normen verzögert wurde. Nun ist man sich zwar weitgehend einig, der große Run auf DVD-Hardware hat jedoch (zumindest in Deutschland) noch nicht stattgefunden. Der Grund dafür liegt auf der Hand. Das Angebot an DVD-Software beschränkt sich weitgehend auf Filme, während der Zocker eher in die Röhre schaut. Deshalb setzen viele DVD-Anwender lieber auf einen externen DVD-Player in Zusammenarbeit mit einer dolbyfähigen Soundkulisse, anstatt den Umweg über den PC zu gehen. Um CD-ROM-Besitzer zum Schwenk auf DVD-ROM-Laufwerke zu bringen, sind wichtige Voraussetzungen zu erfüllen. Einerseits müssen zugkräftige DVD-Spiele das Upgrade schmackhaft machen. Zum anderen besteht noch Handlungsbedarf, damit das Neuland DVD nicht zum Technik-Eiland wird. Derzeit birgt das Bestaunen von DVD-Titeln am PC nämlich noch eine Vielzahl von Problemchen. Außerdem sollten sich DVD-ROM-Laufwerke zumindest ähnlich gut mit CDs vertragen wie handelsübliche CD-ROM-Laufwerke.

Kommen Sie beim Anblick dieser properen Küche nicht auch in „Die Versuchung"? Der Film zum Mitspielen bietet gerade im DVD-Format zahlreiche optische Leckerbissen.

Technik à la carte

Auf den ersten Blick unterscheidet sich eine CD nicht von einer DVD. Die Baugleichheit der eigentlichen Scheibe ist auch die Voraussetzung dafür, daß ein DVD-ROM-Laufwerk normale CDs lesen kann. Anders herum funktioniert das natürlich nicht. Die wesentlichen Unterschiede zwischen CD und DVD liegen in der Datenstruktur. Durch kleinere Punkte (Pits) und Punktabstände passen auf eine einseitige DVD 4,7 GByte (eine Schicht = DVD-5) bzw. 8,5 GByte (zwei Schichten = DVD-9). Eine zweiseitig (doppelschichtig) bespielte DVD (DVD-18 genannt), die nach Ende der ersten Seite umgedreht werden muß, faßt bis zu 17 GByte an Daten. Dagegen nimmt sich die Speicherkapazität einer herkömmlichen CD mit maximal 650 MByte doch relativ bescheiden aus. Obwohl die DVD gigantische Datenmengen aufnehmen kann, liegen die bei Spielfilmen gespeicherten Video- und Audiodaten nicht unkomprimiert vor. Ansonsten könnte man keine 133 Minuten Film mit Soundtrack, mehreren Sprachen und Untertiteln auf einer DVD-5 unterbringen. Bei Videodaten kommt das Kompressionsverfahren MPEG-2, bei Audiodaten nach Dolby-Digital-Standard meist AC-3 zum Einsatz. In Europa greifen mit MPEG-2 gepackte DVD-Filme dabei auf 720x480 Pixel bei 25 Bildern pro Sekunde zurück. Eine weitere Besonderheit bei DVD-Spielfilmen ist der Länder- oder Regionencode, der durch zeitlich versetzte Kinopremieren von Spielfilmen ins Leben gerufen wurde. Er soll verhindern, daß ein DVD-Film mit Code 1 (u. a. USA) auf einem DVD-Laufwerk mit Code 2 (u. a. Europa) abgespielt wird. Auch Software-DVD-Player sind vor solchen Kodierungen nicht gefeit und erlauben wie DVD-Laufwerke nur fünf Änderungen des Ländercodes. Es gibt mittlerweile jedoch diverse Programme im Internet, um Laufwerke und DVD-Player freizuschalten.

Thilo Bayer ■

GEGENÜBERSTELLUNG

Die wichtigsten Merkmale von CD und DVD im direkten Vergleich:

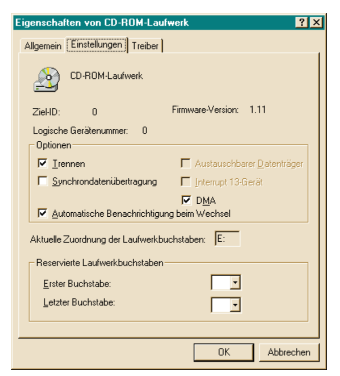
Merkmal	CD-ROM	DVD-ROM
Kapazität	0,65 GByte	4,7-17 GByte
Schichtanzahl	1	1, 2, 4
Maßeinheit „1X"	150 KB/s (CD)	1,35 GB/s (DVD)
CD-ROM-Speed	bis 50X	bis 32X
DVD-ROM-Speed	-	bis 6X
Min. Datendurchsatz	bis 3.000 KB/s	bis 2.200 KB/s
Max. Datendurchsatz	bis 7.500 KB/s	bis 4.800 KB/s
Zugriffszeit CD	75 ms	90 ms
Zugriffszeit DVD	-	115 ms
Laufwerkspreis	DM 100-150	DM 200-300

Grundlagenforschung: Kinoatmosphäre am PC

DVD mit System

Ohne die passende Hardware haut auch das genialste DVD-Spiel keinen Zocker vom Hocker. Da die Optionen vielfältig und das Investitionsvolumen flexibel ist, helfen wir Ihnen beim Zusammenstellen eines DVD-Systems.

Vom einfachen DVD-Laufwerk bis zum vollendeten Dolby-Digital-System ist es ein weiter Weg, der mit vielen Tausend-Mark-Scheinen gepflastert sein kann. Ob Sie als PC-Besitzer jedoch mühsam genährte Sparschweine schlachten müssen, hängt ganz von Ihren Ansprüchen ab. Wir zeigen Ihnen, wie Sie schon für 1.000 Mark komplett an den DVD-Start gehen können. Der Themenkomplex DVD-Hardware beinhaltet zahlreiche Unterbereiche, die für den Anwender undurchsichtig sind. Am einfachsten gestaltet sich die Situation, wenn Sie ohne Videoambitionen sind und nur auf DVD-Medien zugreifen wollen. In diesem Fall benötigen Sie lediglich ein passendes DVD-Laufwerk. Wer dagegen auch DVD-Filme bestaunen und Audio in Dolby-Qualität genießen will, kann entweder den Hard- oder Software-Pfad beschreiten (siehe nächstes Kapitel). Bei der Zusammenstellung Ihres Systems können Sie Einzelkomponenten verwenden oder gleich zu DVD-Kits mit Laufwerk plus Dekoderkarte greifen.



Unter Windows müssen Sie den DMA-Modus von Hand aktivieren (Intel).

Umdrehungstheorie

Die erste Anschaffung für Ihr DVD-System dürfte das DVD-ROM-Laufwerk sein, da es sehr selten als Standardausrüstung in Rechnern verbaut wird. Der Markt bietet DVD-ROMs in drei Geschwindigkeiten an: 4X, 5X und 6X DVD. Mit maximal 8,1 GByte/s Datenübertragung sind 6X-Varianten der neueste Schrei. „6X" bezieht sich auf den DVD-Modus, wobei „1X DVD" 1,35 GByte/s entsprechen. Im CD-Modus drehen aktuelle DVD-ROMs momentan mit 24X oder 32X, schaffen damit also 3,6 bzw. 4,8 GByte/s („1X CD-ROM" bedeuten 150 KByte/s). Für das Betrachten von DVD-Filmen sind dabei alle Drehvarianten geeignet. Wenn Sie hohe Anforderungen an die Übertragung von sonstigen Daten haben, sollten Sie jedoch die schnellste Version nehmen. Fast wichtiger als reine Übertragungsraten sind Fehlerkorrektur, CPU-Auslastung, Audio-Grabbing, CD-R-Verträglichkeit und Zugriffszeiten. Hier liegen die neuesten DVD-Laufwerke in der Regel relativ nah an typischen CD-ROM-Leistungen. Der Preisunterschied zwischen DVD- und CD-ROM-Laufwerk fällt mit rund 100 Mark ebenfalls relativ gering aus. Der Einbau eines DVD-Laufwerks gestaltet sich relativ problemlos; unter Windows 9x werden nicht mal Treiber benötigt. Sie sollten jedoch den DMA-Modus (DMA = Direct Memory Access) aktivieren, um die CPU beim Datentransfer zu entlasten. Für Nicht-Intel-Systeme wird dies bei der Installation der Busmaster-Treiber angeboten (also eventuell nachinstallieren), auf Intel-Maschinen müssen Sie im Gerätemanager (Start/Systemeinstellungen/System/Gerätemanager) das DVD-ROM heraussuchen und unter Einstellungen „DMA" markieren. Um ein DVD-Laufwerk auf den neuesten Stand zu bringen, führt der Anwender ein Firmware-Update durch. Dabei wird ähnlich wie beim BIOS-Update von Motherboards ein Speicherbaustein neu beschrieben, der Grundeigenschaften des Laufwerks bestimmt.

Thilo Bayer/Armin Lenz ■

CHECKLISTE DVD

Je nach Einsatzbereich müssen Sie unterschiedliche Voraussetzungen bei der DVD-Hardware erfüllen. Die Alternativ-Angaben beziehen sich immer auf die „Software"-Lösung ohne MPEG2-Dekoderkarte.

DVD als reines Speichermedium
- DVD-ROM-Laufwerk

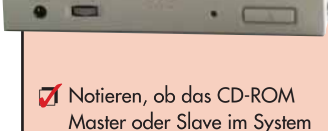
DVD-Videos am PC anschauen
- DVD-ROM-Laufwerk
- MPEG-2-Dekoderkarte
- Alternativ: Grafikkarte mit Software-DVD-Player und 300-MHz-CPU
- DirectX 6 mit DirectX-Media-Update (+ Patch)

DVD-Videos am Fernseher anschauen (Zusatz)
- Fernseher mit Scart- oder anderem Anschluß
- Verbindungskabel Dekoderkarte zum TV
- Alternativ: Grafikkarte mit TV-Out plus Kabel

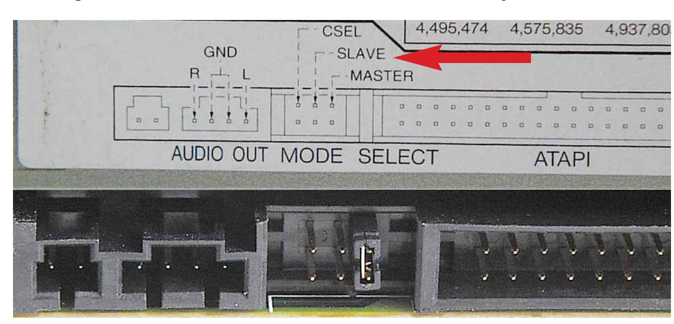
DVD mit Dolby Sound
- Dekoder für Dolby Digital oder Dolby Pro Logic
- Dazu passendes Lautsprechersystem
- Verbindungskabel Dekoderkarte – Dekoder
- Alternativ: Soundkarte mit Digi-Out plus Kabel

BAUPLAN

Schritt für Schritt: So bauen Sie Ihr neues DVD-Laufwerk ein.



- Notieren, ob das CD-ROM Master oder Slave im System ist (ID merken bei SCSI)
- PC im ausgeschalteten Zustand vom Netz trennen, Kabel entfernen und Gehäuse öffnen
- Stromstecker vom CD-ROM abziehen (sitzt fest, vorsichtig abziehen, sonst herrscht Verletzungsgefahr!)
- Datenkabel abziehen
- Halteschrauben auf beiden Seiten lösen und CD-ROM nach vorne aus dem Gehäuse schieben/ziehen
- DVD-ROM entsprechend der alten CD-ROM-Einstellungen als Master oder Slave jumpern (bzw. SCSI ID)
- DVD-ROM einschieben, Schrauben wieder eindrehen, Datenkabel anschließen und Stromversorgung wiederherstellen
- Audiokabel zwischen Laufwerk und Soundkarte bzw. Dekoderkarte verlegen
- System testweise booten



Jedes CD- oder DVD-ROM-Laufwerk besitzt Jumper, welche seine Bedeutung (Master oder Slave) festlegen. Ein Sticker auf dem Laufwerk klärt darüber auf.

Schrauberkurs: Soft- und Hardware-DVD

DVD-Optionen

Nach der Lektüre des vorangegangenen Artikels wissen Sie alles über DVD-Laufwerke. Doch wie beamen Sie hochwertige DVD-Filme auf den Schirm? Und wie schaffen Sie eine Soundkulisse, die Gänsehaut-Atmosphäre verbreitet?

Voll digital in jeder Hinsicht: A Bug's life (Das große Krabbeln) von Disney/Pixar. Eine bessere Sound- und Videoqualität kann man als Anwender kaum erwarten.

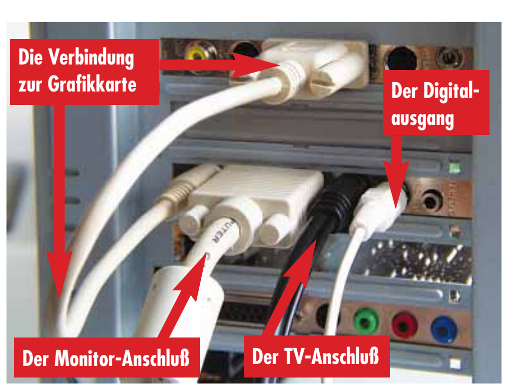
Es ist nötig, hier eine Warnung vorauszuschicken. Wer einmal Bild und Ton eines sauber produzierten DVD-Films mit der entsprechenden Hardware genossen hat, wird nur schwer wieder in die graue Realität zurückfinden.

Grundsatzfragen

Wer DVD-Videos auf einem Monitor oder Fernseher wiedergeben will, hat dazu grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Die Hardware-Lösung setzt auf eine Kombination aus DVD-Laufwerk und DVD-Dekoderkarte, während die Software-Lösung auf das Gespann Laufwerk, CPU und Grafikkarte angewiesen ist. Die Systemanforderungen für die Hardware-Lösung sind dabei extrem moderat: Schon ab einem Pentium 133 können Sie ernsthaft von DVD-Genüssen über den PC träumen. Ganz anders präsentiert sich dagegen „Software-DVD". Videos im Vollbildmodus und dolby zertifizierten, digitalen Surround-Sound kann der Soft-DVD-Anwender leider nicht auf der Hardware von vorgestern genießen. Auf einem Rechner, der nach Juli 1998 gekauft wurde, sollte das DVD-Erlebnis aber realisierbar sein.

Variante 1: Hardware-DVD

Wenn Sie sich für die Hardware-Variante entschieden haben, kommt nach dem Laufwerkeinbau die MPEG-2-Dekoderkarte dran. Diese ist in PCI-Bauform gehalten, benötigt also einen passenden Slot auf Ihrem Motherboard. Dort wird sie fest eingesteckt und anschließend verschraubt. Die nun anstehende Kabelarbeit erinnert an die Voodoo-Add-On-Zeremonie. Das VGA-Kabel zum Monitor wird nun nicht mehr an der Grafikkarte, sondern an der Dekoderplatine festgeschraubt. Die Verbindung zur Grafikkarte erfolgt über ein beigelegtes Durchschleifkabel, damit die Grafikkarte auch weiterhin das 2D- und 3D-Bild über den Monitor ausgeben kann. Nach der Videoverkabelung müssen Sie sich noch um die Sound-Ansteuerung kümmern. Sofern Sie ein normales Stereosystem besitzen, sollten Sie zuerst das DVD-Laufwerk per mitgeliefertem Audio-Kabel an die Dekoderkarte anstöpseln. Anschließend stellen Sie die Verbindung zwischen Dekoderkarte und Soundkarte mit einem internen Kabel her. Nach dem Hochfahren des Rechners erkennt Win9x die Dekoderkarte und verlangt nach entsprechenden Treibern.



Die Anschlußfreudigkeit einer MPEG2-Dekoderkarte im Überblick. Der Kabelsalat ist für ein DVD-System notwendig.

Variante 2: Software-DVD

Bei der soften DVD-Variante müssen Sie nach dem Laufwerkeinbau und der Kabelverbindung zwischen Laufwerk und Soundkarte keine zusätzliche Hardware installieren. Sie brauchen jedoch eine passende Audioabteilung, eine Grafikkarte mit DVD-Fähigkeiten sowie eine Rechner-CPU mit mindestens 300 MHz Taktfrequenz. Auf Grafikkartenseite haben wir uns auf den Rage-128-Chip von ATI beschränkt, da er fast alle wichtigen DVD-Schritte beschleunigt. Im Bundle mit den Rage-128-Karten auf dem Endkundenmarkt kommt der ATI-DVD-Player.

Soft-DVD: Der ATI-Player

Haben Sie eine Rage-128-Karte im Komplett-PC erworben, müssen Sie eine Bestellung des Players über die

FILMREIF: DVD AM FERNSEHER

Um mit Ihrem PC als Grundgerüst echtes DVD-Feeling am Fernseher aufkommen zu lassen, sind einige Voraussetzungen zu erfüllen. Die Hardware-Lösung bezieht sich auf eine MPEG2-Dekoderkarte, die Software-Variante beinhaltet einen Software-DVD-Player.



SOFTWARE-DVD-PLAYER



Schon bald werden Grafikkarten Konkurrenten zu DVD-Dekoderkarten. Ohne einen Soft-DVD-Player geht jedoch kein DVD-Titel an den Start. Hier eine Übersicht aktueller Grafikkarten und deren Soft-DVD-Bundle.

Grafikkarte	Hersteller	Soft-DVD im Bundle	Nachbestellung
V3 2000/3000	3dfx	WinDVD (Gutschein)	Nicht nötig
AGP-V3800	Asus	nein	35 Mark
Rage Fury (Retail)	ATI	ATI Software DVD	Nicht nötig
Rage Fury (OEM)	ATI	-	20 Mark
GB Riva TNT2 Ultra	CL	-	In Planung
3D Blaster Savage4	CL	-	In Planung
Viper V770	Diamond	Zoran SoftDVD	Nicht nötig
Stealth III S540	Diamond	Zoran SoftDVD	Nicht nötig
Erazor III	Elsa	-	30 Mark
Winner II	Elsa	-	30 Mark
Xentor (32)	Guillemot	XingDVD Player	Nicht nötig
Phoenix 2	Guillemot	XingDVD Player	Nicht nötig
Millennium G400	Matrox	DVD Player	Nicht nötig

Kreditkarte abwickeln. Der Preis liegt bei $ 10 plus Porto und Verpackung und wird vom Support-Center in Irland erledigt. Bei der Hotline spricht man Deutsch und ruft bei Bedarf auch zurück (Tel.: 0353-1-8077-826; Fax: 0353-1-8077-846). Am effizientesten ist jedoch der Kontakt per E-Mail (euro-tech@atitech.ca). Die Installation ist banal: Nacheinander werden DX Media und der Player installiert, danach folgt ein Neustart. Falls „Autoplay" aktiviert ist, startet die Wiedergabe-Software, sobald eine DVD ins Laufwerk eingelegt wird. Ganz wichtig: Der rechte Mausknopf macht im Vollbildmodus die Kommandos verfügbar, und F2 blendet die Konsole ein und aus. Für Power-User wird die einfache Bedienoberfläche problematisch, da einige wünschenswerte Optionen der intuitiven Bedienung geopfert wurden. Da das Herzstück des Players der DVD-Dekoder von CineMaster ist, kann der gewiefte Benutzer jedoch zusätzliche Funktionen nutzen (siehe DVD-Fitneßplan).

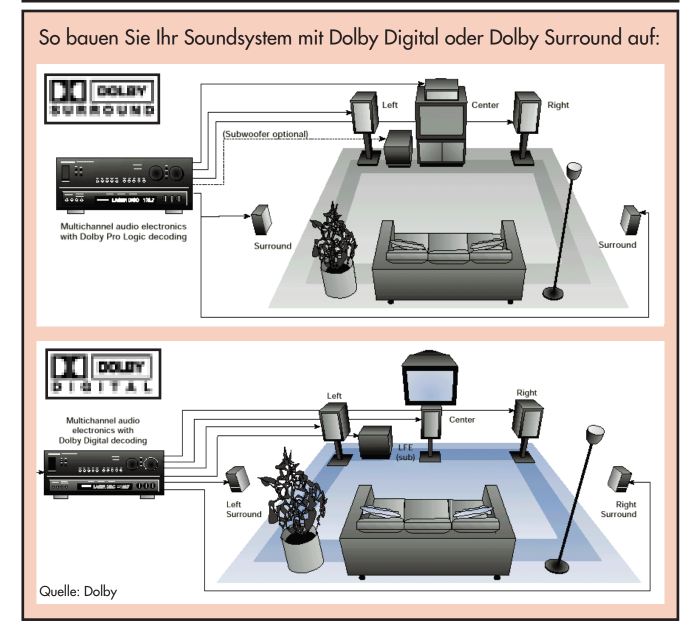
Dolby versus Stereo

Ob DVD-Filme ihr Ohr verwöhnen oder quälen sollen: diese Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Für normalen 2-Kanal-Sound reicht eine Stereo-Soundkarte plus zwei Aktivlautsprecher (bzw. Kopfhörer), bei Soundkarten mit zwei Lautsprecherausgängen (SB Live! (Value), XLerate Pro, Sonic-Vortex2) können Sie sogar vier Brüller nutzen. Hochwertigen Surround-Sound gibt es freilich nur im Dolby-Format. Die Einsteigervariante nennt sich Dolby Surround (Pro Logic) und benötigt einen Pro-Logic-Dekoder sowie passende Lautsprecher (ab 350 Mark). Noch weiter geht Dolby Digital, das sechs Kanäle einzeln ansteuert (Pro Logic: vier). Dadurch wirkt der Raumklang effektlastiger, da er bei Dolby Digital zwei vollwertige Kanäle zur Verfügung hat. Systeme mit Dekoder und Lautsprecher gibt es hier ab 470 Mark. Wie Sie diese Dekoder mit Sounddaten füttern? Dolby Surround verlangt nur nach einem kodierten Stereosignal, das jede Stereo-Soundkarte (Soft-DVD) oder MPEG-2-Dekoderplatine (Hardware-DVD) liefern kann. Dolby Digital ist im Soft-DVD-Betrieb etwas anspruchsvoller und benötigt eine Soundkarte mit Digitalausgang (S-P/DIF). MPEG-2-Dekoderkarten verfügen dagegen generell über einen solchen Ausgang.

Thilo Bayer/Armin Lenz/ Raphael Auf der Maur ■

DOLBY-RAUMKLANG

So bauen Sie Ihr Soundsystem mit Dolby Digital oder Dolby Surround auf:



Quelle: Dolby

GRAFIKKARTEN UND IHRE DVD-FÄHIGKEITEN

Prinzipiell kann sich der Filmfreak mit fast jeder AGP-Grafikkarte DVD-Videos zu Gemüte führen, sofern er über eine entsprechend flotte Rechner-CPU verfügt. Mit etwas Rücksicht bei der Wahl des neuen Grafikboliden startet das heimische Kino-Vergnügen aber auch auf moderat getakteten CPUs. Der Grund: Einige Grafikchips können mehr als nur grimmige Monster rendern und Windowsfenster verschieben. Manche dieser Pixeltriebwerke beherrschen auch die Kunst der DVD-Dekodierung – zumindest ansatzweise.

DVD-Featureitis

Alle modernen Chips integrieren Funktionen zur Video-Skalierung (also dem Vergrößern/Verkleinern von Videos) sowie das Umrechnen der DVD-Daten in RGB-Werte (Rot-Grün-Blau). Ebenfalls breite Unterstützung finden Filterfunktionen, welche bei der Darstellung des Videos im 800x600-Vollbildmodus wichtig sind. Eine für sinkende CPU-Belastungen wichtige Funktion ist das sogenannte Motion Compensation („Bewegungsausgleich"). MPEG-2 speichert als Video-Kompressionsformat nicht die gesamten Informationen eines Bildes ab, sondern lediglich, welche Bildbereiche sich wie und wohin verschoben haben. Grafikkarten mit dieser Funktion können die kodierten Informationen direkt interpretieren und schnell verarbeiten. Hinter der ebenfalls bedeutsamen Funktion IDCT („Umgekehrte Diskrete Cosinus Transformation") verbirgt sich ein aufwendiges Berechnungsverfahren, das die bei der Komprimierung herausgefilterten Farbübergänge wiederherstellt. Besitzt ein Grafikchip alle aufgeführten DVD-Funktionen, so bewegen sich die Terminators und Captain Picards bereits ab einem PII 233 flüssig und im Vollbildmodus über den Bildschirm.

Die ATI Rage Fury 32: Vielleicht nicht die schnellste 3D-Karte, dafür der Kartenkönig im Hinblick auf DVD-Fähigkeiten.

Prominenten-Check

Die beiden Könige der 3D-Welt, der Voodoo3 und der Riva TNT2, sowie deren Vorgänger bieten weder Motion Compensation noch IDCT. Sie sind daher auf eine schnelle CPUs ab 333 MHz und einen guten Software-Player mit speziellem CPU-Support (3DNow!, MMX und ISSE) angewiesen. Der Savage4 bietet immerhin Motion Compensation, doch an den fast komplett integrierten DVD-Dekoder des ATI Rage 128 reicht keiner der Chips heran.

	Banshee/V3	ATI Rage 128	TNT/TNT2	G200/G400	Savage4
Skalierung	✓	✓	✓	✓	✓
Filterung	✓	✓	✓	✓	✓
YUV->RGB	✓	✓	✓	✓	✓
Motion Comp.	–	✓	–	–	✓
IDCT	□	□	□	□	□
CPU-Bedarf	333 MHz	233 MHz	333 MHz	333 MHz	266 MHz



DVD-Kits: Die Starterlaubnis für Videogenüsse

Komplettpakete

Nach der Hardware-Theorie kommen nun die Praxistests. Wir haben insgesamt vier aktuelle DVD-Kits unter die Lupe genommen, die mit einer Mischung aus DVD-Laufwerk und MPEG2-Dekoderkarte potentielle Käufer anlocken.

CREATIVE LABS DVD-ENCORE 6X



Creative Labs (089-9579081) gilt schon fast als Pionier im Bereich DVD-Komplettkits. Während das Encore 5X (400 Mark) noch immer auf dem Markt ist, geht nun auch das 6X (450 Mark) an den Start. Im Gegensatz zu den übrigen Komplettanbietern hat Creative Labs eine eigene Dekoderkarte (Dxr 3), die jedoch ebenfalls auf der REALmagic Hollywood Plus basiert. Sie hatte bei unseren Videoqualitäts-Tests die Nase leicht vorne, da das Bild etwas schärfer wirkte. Außerdem ging die Creative-Playersoftware in den Abteilungen „Benutzerfreundlichkeit" und „Bedienoptionen" als Sieger hervor. Sie sollten jedoch unbedingt die neuen Treiber auf der Heft-CD installieren. Sehr positiv ist das fette Spielebundle des Encore 6X, das drei DVD-Spiele (*Lander*, *Conflict Freespace* und *Missing in Action*) beinhaltet. Während die Dekoderkarte auf der ganzen Linie überzeugte, hinkte das 6X/24X-DVD-ROM diesen Leistungen etwas hinterher. Es zeigte zwar die beste Fehlerkorrektur, aber auch die schlechteste mittlere Zugriffszeit im Test.

RANKING

Wertung 80%

BESONDERHEITEN

Player-Software, Spiele, schlechte Zugriffszeit

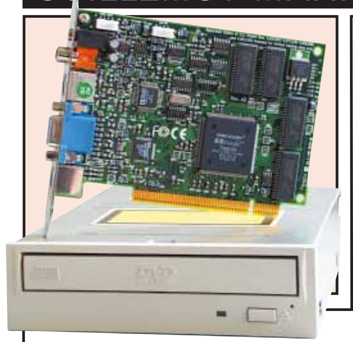
MEMOREX DVD 632



Memorex (0231-1207101) überläßt durch zwei verschiedene DVD-Produkte dem Anwender die Wahl, ob er nur das blanke Laufwerk (240 Mark) oder gleich ein komplettes Laufwerks-Dekoder-Duett (460 Mark) erstehen will. Die dem DVD-632 beigepackte MPEG2-Dekoderkarte kommt direkt von VideoLogic und basiert damit auf der REALmagic Hollywood Plus aus dem Hause Sigma Designs. Darüber hinaus wird der Käufer mit allen notwendigen Audio- und Videokabeln versorgt, um mit der anstehenden Kabelverlegung klarzukommen. Softwarebeigaben sucht man jedoch vergeblich, was aber bei Komplett-Kits beinahe üblich ist. Im Performance-Parcours liegt der Memorex-Dreher in allen Kategorien im grünen Bereich, obwohl das Laufwerk nur auf 256 KByte Cache zurückgreifen kann. Die Dekoderkarte zeigt das übliche Hollywood-Plus-Bild. Bringt man alle MPEG2-Platinen auf den gleichen Treiberstand, machen sich keine Unterschiede bemerkbar. Damit spielt das Memorex-Kit in derselben Liga wie das Guillemot-Paket.



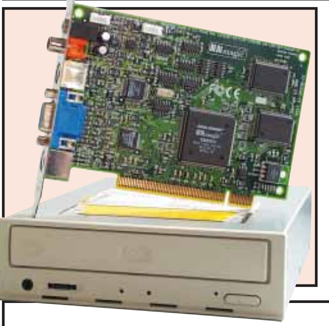
GUILLEMOT MAXI DVD THEATER 6X



Der Multimedia-Multi Guillemot (0211-338000) ist mit seinem neuen Maxi DVD Theater 6x ebenfalls auf dem neuesten Stand der DVD-Technik. Das eigentliche Laufwerk kommt von Toshiba (SD-M1212) und dreht mit 6X-DVD und 32X-CD seine Runden. Der integrierte Cachespeicher für die Pufferung von Daten ist mit 256 KByte relativ knapp bemessen. Wie Memorex und Sony stellt Guillemot seinem Scheibenkönig eine REALmagic Hollywood Plus von Sigma Designs an die Seite, um die Dekodierung der Videodaten nicht der CPU zu überlassen. Dazu gibt es eine dicke Anleitung mit Einbautips und Hintergrundinfos sowie den üblichen Kabelsalat (Audio-, Durchschleif- und Videokabel). Der Paketpreis liegt bei 470 Mark und damit gleichauf mit den übrigen Komplett-Kits. Im harten Lesealltag liegt das Laufwerk gut im Rennen und zeigt eine durchweg ansprechende Performance. Besonders die Bereiche „Übertragungsgeschwindigkeit" und „Zugriffszeit" konnten uns überzeugen. Insgesamt ein solides DVD-Päckchen.



SONY DDU220E-RP



Sony (02389-951047) hat im Moment zwei DVD-Hardware-Angebote auf dem Markt. Das DDU220E-RP ist ein Komplett-Kit für 450 Mark, das ein 5X/32X-Laufwerk sowie die REALmagic-Dekoderkarte von Sigma Designs beinhaltet. Die zweite Variante DDU220E-SRP beherbergt für 250 Mark ein 6X/32X-Laufwerk und den bei Grafikkartenbundles beliebten Cinemaster-Soft-DVD-Player. Das uns zur Verfügung gestellte DVD-Kit liefert dem Anwender die notwendigen Kabelverbindungen, um Dekoderkarte und Laufwerk anzustöpseln. Der Scheibenschlucker an sich zeigte im Praxistest Licht und Schatten. Während Übertragungsgeschwindigkeit und mittlere Zugriffszeit kaum Wünsche offen ließen, hatte die Fehlerkorrektur einen üblen Aussetzer. Immerhin brauchte das Sony-Laufwerk doppelt so lange wie die Konkurrenz, um die Daten unserer verkratzten CD zu kopieren. Der ansonsten gute Eindruck erlitt dadurch leider einen Dämpfer. Bei der MPEG2-Dekoderkarte ließen sich keine Probleme feststellen.





Puzzlespiel: Komponenten für Ihr DVD-System

DVD im Eigenbau

Sie wollen Ihr zukünftiges DVD-System lieber aus Einzelkomponenten zusammenstellen? Kein Problem! Aus der Vielzahl an DVD-Produkten haben wir einige interessante Kandidaten herausgepickt und auf die Probe gestellt.

PIONEER DVD-A03S



Pioneer (060-398009999) schickt sein neuestes Laufwerksprodukt mit 6X-DVD und 32X-CD ins Rennen. Preislich gesehen wandert die ATAPI- für 260 Mark und die SCSI-Variante für 340 Mark über den Ladentisch. Im Karton der ATAPI-Version befindet sich kein Soft-DVD-Player, dafür aber *Blade Runner* DVD und ein englisches Dictionary. Pioneertypisch verfügt das DVD-ROM über eine Slot-in-Mechanik, zieht den Datenträger also ab einer bestimmten Einschubtiefe von selbst ein. Den Cache hat Pioneer mit 512 KByte großzügig bemessen. Bei den Leistungswerten liegt das Laufwerk im Bereich Fehlerkorrektur und Zugriffszeit mit an der Spitze.



BESONDERHEITEN
Gute Leistungswerte, Slot-in-Technik, hoher Preis

CYBERDRIVE DM 822D



Mit dem DM822D hat Cyberdrive (02102-380060) ein günstiges Laufwerk im Angebot: Nur 200 Mark kostet die Eintrittskarte in die Welt der DVD-Scheiben. Dafür darf man keine Ausstattungswunder erwarten, so daß das Laufwerk lediglich von einem Audiokabel geschmückt wird. Die Eckdaten des Schubladers umfassen 5X-DVD und 24X-CD und vergleichsweise konservativ. Diese Grundeigenschaften spiegeln sich bei den Leistungswerten wider. In keiner Leistungskategorie kann sich das Laufwerk richtig in Szene setzen; immerhin hat es dafür auch keine Aussetzer.

RANKING



BESONDERHEITEN
Niedriger Preis, durchschnittliche Performance

VIDEOLOGIC DIGITHEATRE



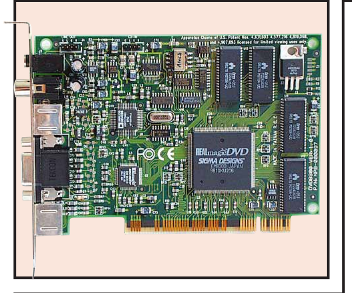
VideoLogic (06103-934714) mischt nun auch im Markt der Dolby-Digital-Systeme mit. Das DigiTheatre startet für rund 700 Mark seinen wattschwangeren Akustik-Auftritt. Die Eckdaten der 5.1-Anlage umfassen je 7,5 Watt Leistung für alle fünf Satelliten sowie 25 Watt für den Subwoofer. Jeder Lautsprecher ist über eine Fernbedienung regelbar. Ein Dekoder übernimmt das Umwandeln der Sounddaten (analog/digital). Die Klangqualität stellt auch anspruchsvolle Hörer zufrieden und sorgt für richtige DVD-Soundkulisse.

RANKING



BESONDERHEITEN
Gute Klangleistungen, Regelbarkeit

VIDEOLOGIC DVD PLAYER



VideoLogic (06103-934714) bietet mit seinem DVD Player eine MPEG 2-Dekoderkarte an, die sich ideal für Upgradezwecke eignet. Wer schon ein DVD-Laufwerk besitzt, aber keine schnelle CPU oder DVD-fähige Grafikkarte sein Eigen nennt, wird dankbar auf das preisgünstige Angebot (etwa 200 Mark) zurückgreifen. Die Platine basiert auf der REALmagic Hollywood Plus von Sigma Designs, die sich bei DVD-Kit-Anbietern großer Beliebtheit erfreut. Sie verfügt über einen analogen und einen digitalen Soundausgang sowie einen S-Video-Ausgang zum Fernseher. Darüber hinaus hat VideoLogic Durchschleif-, Audio- und Videokabel (S-Video/Composite) dazugepackt. Die beiliegende Treiberversion 1.5 sollte durch die im Internet (*www.videologic.com*) stehende Version 1.6 ersetzt werden. Bei unseren Kompatibilitätstests mit DVD-Laufwerken ergaben sich keine Probleme, was die Upgradefreundlichkeit des DVD Players nur unterstreicht. Auch bei Bildqualität, Installation und Menüführung gab es kaum Grund zum Meckern.

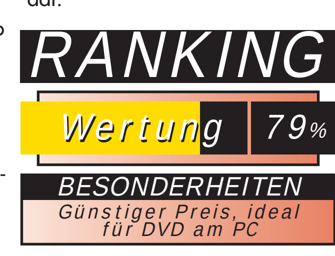


BESONDERHEITEN
CPU-Unabhängigkeit, anschlußfreundlich

CREATIVE LABS DESKTOP THEATRE 5.1



Was nützen die schönsten bewegten DVD-Bilder, wenn der Sound „nur" in Stereoformat seinen Weg in das Anwenderohr bahnt? Creative Labs (089-9579081) hat für diesen akustischen Trauerfall eine Lösung; Das Desktop Theatre 5.1 beinhaltet einen AC-3-/Dolby-Pro Logic-Dekoder sowie fünf Satelliten plus Subwoofer. 480 Mark kostet der Eintritt in die Welt von Dolby Digital; das ist ein Klacks, wenn man sich die Preisvorstellungen anderer Anbieter vor Augen führt. Die Centerbox hat wie der Subwoofer 19 Watt Effektivleistung, die vier Satelliten 6,5 Watt. Damit kann man zwar keine Konzerthalle beschallen, für die eigenen vier Spielewände (plus Nachbarn) reicht das jedoch dicke. Das Desktop Theatre sorgt aber nicht nur bei DVD-Filmen für leuchtende Ohren. Auch bei Spielen mit Dolby Surround (*Expendable, NHL 99, Wing Commander Prophecy*) oder DirectSound3D/EAX mit vier Kanälen geht die Soundpost ab. Damit stellt das System gerade für audiophile Spieler eine ideale Ergänzung zur SB Live! dar.



BESONDERHEITEN
Günstiger Preis, ideal für DVD am PC

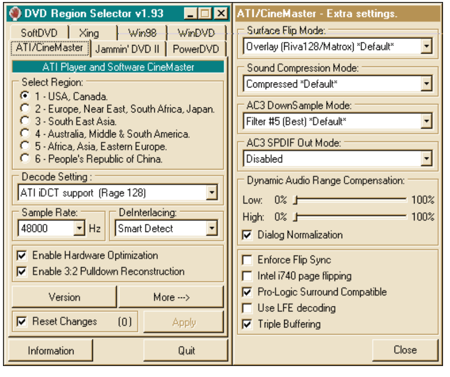
Scheibenkleister: Tweaks&More

DVD-Fitneßplan



Im DVD-Rausch wurde die Hardware-Redaktion mit zahlreichen Problemchen konfrontiert, die wir in mühsamer Kleinarbeit ausräumen konnten. Hier unser Erfahrungsbericht von der DVD-Front.

TIPS ZUM REGIONALCODE



Der Region Selector kennt zahlreiche Software-DVD-Player und erweitert deren Fähigkeitenliste.

Kaufen Sie ein DVD-ROM, das den Regionalcode der DVDs nicht selbst prüft (und nach fünf Wechseln sperrt!). Eine Liste dieser Laufwerke ist im Internet unter http://www.kesher-computers.co.il/dvd/pcd-vdtext10.zip abzurufen. Alternativ können Sie nach dem Kauf mit diesem Utility feststellen, ob eine Prüfung stattfindet: http://www.kesher-computers.co. il/dvd/drvinf 102. zip. Software-Player, die auf dem CineMaster-Dekoder basieren, können dank des Region Selectors (http:// www.kesher-computers.co .il/dvd /dvdrg193.zip) um einige Funktionen erweitert werden. Er unterbindet die ärgerliche Regionalcode-Sperre und erlaubt eine höhere Audioqualität sowie die Ausgabe von Dolby Digital durch den SP/DIF-Ausgang der Soundkarte. Zusätzlich gestattet er das Anheben der Lautstärke, da viele DVDs recht „leise" aufgenommen sind. Die weit verbreiteten Hollywood-Plus-Dekoderkarten werden dagegen mit Hilfe des Zone Selectors (http://www.multimania.com/hollywoodplus/uk.htm) von ihrer Regionalcode-Beschränkung befreit. Damit können auch die meist besser ausgestatteten amerikanischen DVD-Filme am PC begutachtet werden.

PERFORMANCE MIT SOFT-DVD

Bei Software-DVD-Playern fördern zwei Faktoren die DVD-Performance: eine AGP-Grafikkarte sowie eine PCI-Soundkarte. Der Grund: Die jeweiligen Bussysteme werden durch die Grafik- und Sounddaten derart stark belastet, daß entsprechende PCI-Grafikkarten und ISA-Soundkarten Nachteile haben. Einige Software-DVD-Player unterstützen darüber hinaus spezielle CPU-Befehle (Pentium III: ISSE; AMD K6-2/K6-III/Athlon: 3DNow!) und Soundoptionen wie 3D-Sound (Direct-Sound3D, EAX, Aureal3D) oder vier Lautsprecher. Wenn Sie einen Software-DVD-Player kaufen wollen, informieren Sie sich am besten schon vorher über deren Fähigkeiten (http://www.kesher-computers.co.il/dvd/).

Eine AGP-Grafikkarte ist für den ruckelfreien Software-DVD-Betrieb unbedingt zu empfehlen.

LAUFWERKS-TUNING

Selbst Windows 98 Second Edition integriert DVD-Laufwerke in das System, ohne den vor allem bei neueren Geräten vorhandenen DMA-Support zu aktivieren. Dadurch wird die CPU unnötig belastet, was gerade bei langsameren Rechenknechten unangenehm auffällt. Bei älteren Motherboards müssen Sie eventuell ein BIOS-Update durchführen. Um ein ATAPI-DVD-ROM (oder auch CD-ROM) in einem SCSI-System (!) unter Windows einzubinden, muß der Anwender schon unter DOS Vorarbeit leisten. Hierzu müssen Sie einen Treiber in der CONFIG.SYS laden. Ein Beispiel:

DEVICE=C:\WINDOWS\PIONEER \ATAPI_CD.SYS /D:MSCD001

Dann binden Sie das Laufwerk mit MSCDEX.EXE an einen Laufwerksbuchstaben:

C:\WINDOWS\COMMAND\ MSCDEX.EXE/D:MSCD001/M:10

Dadurch wird Windows gezwungen, das Laufwerk anzuerkennen und einzubinden. Anderenfalls besteht die Möglichkeit, daß das Laufwerk nicht genutzt werden kann, da Windows von einem reinen SCSI-System ausgeht.

EINE FRAGE DER MEDIEN

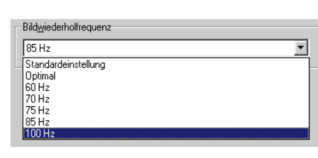


Die Lesbarkeit von CD-R-Medien ist auch bei DVD-Laufwerken ein kritischer Faktor.

Viele DVDs sind leider zweiseitig mit nur einer Schicht bespielt, obwohl die Datenmengen meist auch auf eine doppelschichtige Seite passen würden. Die Folge sind Fingerabdrücke, die der Anwender beim Einlegen und Umdrehen kaum vermeiden kann. Sie sollten zweiseitige DVDs deshalb regelmäßig reinigen. Beim Kauf eines DVD-ROM-Laufwerks sollten Sie auch darauf achten, daß es ausdrücklich CD-R-Medien (also gebrannte CDs) lesen kann. Aufgrund der höheren Laserfrequenz bei DVD können blaugrüne Datenschichten auf CD-Rs für den Laser „unsichtbar" werden. Hochwertige DVD-ROMs, die CD-Rs lesen können, haben einen zweiten Laser mit normaler CD-ROM-Frequenz.

DESKTOP-EINSTELLUNGEN

Um ein scharfes Videobild zu bekommen, sollte man die Desktop-Bildwiederholfrequenz so hoch wie möglich setzen. Sofern Grafikkarte und Monitor mitspielen, sollte der Windows-Desktop mit 85-100 Hz strahlen. Generell sollten Sie die Desktop-Auflösung unter Windows auf mindestens 800x600 einstellen, da ansonsten die Qualität von DVD-Videos leidet. Bei Filmen mit 16:9 Seitenverhältnis sind sogar 1.024x768 als Hintergrund anzuraten.



Durch eine niedrige Bild-Wiederholfrequenz unter Windows leidet auch die Qualität von DVD-Videos.



DVD-Matinee: Filme und Spiele auf DVD

Flotte Scheiben

Ohne geeignetes Futter wird auch eine aufgemotzte DVD-Anlage schnell von Staub und Spinnweben befallen. Wir haben ein Heimkino im Testlabor errichtet und uns mit Popcornbewaffnung durch eine Vielzahl von aktuellen Filmen und Spielen geklickt.

Gut Ding will Weile haben: Dieser altkluge Spruch paßt hervorragend zur Abteilung „PC-Spiele und DVD". Das eher traurige Kapitel ist ein typisches Beispiel dafür, wie sich überzogene Erwartungen (und daraus folgende Enttäuschungen), konkurrierende Hardware-Interessen und mangelnder Innovationsdrang vereinen, um grundsätzlich hoffnungsvolle Entwicklungen zu lähmen. Aus den gigantischen DVD-Speichermassen ergeben sich unzählige praktische Möglichkeiten, die gerade für Spielernaturen ein enormes Potential herbergen. Man stelle sich vor: Handbücher und Tutorials komplett als Interaktiver Film, stimmungsvolle Zwischensequenzen in Kinoqualität für Abräumerspiele wie *C&C Tiberian Sun* oder *Diablo 2*. Oder: hochwertiges Zusatzmaterial in Videoform wie Tips der Programmierer, Outtakes oder Interviews und nicht zuletzt ganze Spielfilme als Bonus (*Obi Wan* von LucasArts im Bundle mit *Star Wars – Rückkehr der Jedi-Ritter*). Klassische Point-and-Klick-Adventures mit fotorealistischen Spieleumgebungen und durchschaltbaren Kamera-Einstellungen, um Gegenstände besser zu betrachten und Puzzles besser lösen zu können. Doch nehmen wir die rosarote Brille wieder herunter.

Realität muß sein

Fakt 1: Hunderten von erhältlichen DVD-Spielfilmen steht nur eine winzige Anzahl verfügbarer DVD-Spiele gegenüber. Fakt 2: Unter dem Oberbegriff „DVD-Spiele" tummeln sich einige Vertreter, die diese Bezeichnung kaum verdienen. Insgesamt lassen sich zwei Spiele-Spezies ausmachen. Da ist zum einen die „Speicherplatz-Fraktion", vertreten durch Titel wie *Blade Runner* und bald auch *Rent-A-Hero*, *Siedler III* und *Baldur's Gate*. Der Mehraufwand durch den Hersteller geht hier gegen null, da lediglich die auf mehreren CDs verteilten Spieledaten auf eine DVD kopiert werden. Bei *Blade Runner*, das in DVD-Form nur im Bundle erhältlich ist, geht dieser Minimalismus sogar so weit, daß nicht einmal ein neues Readme geschrieben wurde. Immerhin hat das Ganze sogar zwei Vorteile für Spieler. Auf der einen Seite entfällt das lästige Scheibenwechseln. Da solche Titel keine DVD-Videos haben, benötigt er darüber hinaus lediglich ein DVD-Laufwerk zum Zocken. Die zweite Kategorie decken Spiele ab, die auf besseres Filmmaterial im Vergleich zur CD-Version zurückgreifen. Das altehrwürdige *Wing Commander IV*, *Die Versuchung* oder *Tex Murphy: Overseer* sind hier zu nennen. Diese Art der DVD-Ausnutzung ist nur halbherzig, da mit Ausnahme der verbesserten Videosequenzen keine Vorteile gegenüber der CD-Fassung vorhanden sind (das Scheibenwechseln einmal ausgenommen). Daß sich jemand wegen aufgebohrter Videos noch einmal das gleiche

20.000 Leagues – The Adventure continues von Southpeak Interactive ist das erste reinrassige DVD-Spiel. Die Umgebung wird aus einer Mischung von Filmkulissen und vorab gerenderten Szenen erstellt und dürfte neue Maßstäbe für das Genre setzen.

EINE FRAGE DER QUALITÄT

Software- oder Hardware-DVD. Das ist nicht nur eine Frage der Geschwindigkeit bzw. der CPU-Belastung, sondern auch eine Frage der Bildqualität. Wir haben uns den Film *Das große Krabbeln (A bug's life)* von Disney/Pixar als Prüfstein für die beiden DVD-Wiedergabetypen ausgesucht. Das Zeichentrick-Spektakel ist rein digitaler Natur und stellt damit die höchsten Anforderungen an die Kandidaten.



Die Software-Bildqualität liegt gar nicht schlecht im Rennen. Lediglich der Hals der Heuschrecke fällt etwas aus dem Farbrahmen. Ansonsten sind Bildschärfe und Farbbrillanz brauchbar, kommen jedoch nicht ganz an die Hardwareversion heran.



Der Videoqualität mit einer MPEG-2-Dekoderkarte kann selbst dieser übel gelaunte Grashüpfer nichts anhaben. Das Bild ist scharf, die Farben satt, und bei schnellen Bewegungen hält die Karte auch auf einem schwachen Rechner locker den Takt.




Auch das Star-Trek-Universum macht vor den technischen Möglichkeiten der DVD nicht Halt. Hier sehen Sie eine Szene aus Star Trek – Der Aufstand (Insurrection) von Paramount.



Wing Commander IV: der Klassiker unter den DVD-Spielen. Ideal für Spieler mit einem Hang zur Weltraum-Nostalgie, welche die Spielvideos noch einmal in Kinoqualität sehen wollen.

Spiel kauft, darf bezweifelt werden. Eine interessante Randnotiz gibt es zu *Wing Commander IV*: Da die Weltraum-Oper anscheinend eine etwas eigenwillige Menüführung hat, konnten wir das Spiel mit keinem Software-DVD-Player an den Start bringen.

Optimistische Ausblicke

Erst im Frühjahr 2000 will Southpeak Interactive als erster Publisher ein reines DVD-Spiel auf den Markt bringen. *20.000 Leagues – The Adventure continues* versetzt den Spieler auf die Nautilus, jenes sagenumwobene Unterseebot des Kapitän Nemo, das sein literarischer Schöpfer Jules Verne schon 1870 vom Stapel laufen ließ. Es bleibt zu hoffen, daß dieses Adventure nur die Spitze des Eisberges darstellt und das neue Jahrtausend mit zahlreichen DVD-Spielen beginnt. Freuen darf man sich auch auf *Tonic Trouble DVD* von Ubi Soft, das die Speichersegnungen der neuen Wunderscheibe für einige Goodies nutzen will. Zwar wird man vergeblich nach neuen Levels suchen, der Spielesound soll aber komplett in Dolby Digital ertönen. Außerdem wird das Intro in MPEG-2-Qualität erstrahlen, während abgefilmte Levels den Spieler auf neue Taten einstimmen. Wie es scheint, kann der Spieler also im nächsten Jahr auf richtige DVD-Knüller hoffen. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden.

DVD-Alternativen

Wer schon heute auf den DVD-Zug aufspringen will und die entsprechende PC-Hardware besitzt, kann sich ersatzweise aus einem reichhaltigen Filmangebot bedienen. Kaum ein Filmverleih hat die Bedeutung des DVD-Mediums noch nicht erkannt, wobei die USA eine Vorreiterrolle spielen. Brandneue DVD-Filme bewegen sich zwischen 40 und 65 Mark und sind im Elektronik-Fachhandel erhältlich. Die großen Vorteile gegenüber Kaufvideos sind neben der hervorragenden Bild- und Tonqualität vor allem das Zusatzangebot und die technischen Möglichkeiten. So findet sich auf gut produzierten DVD-Scheiben dickes Bonusmaterial wie Interviews, Outtakes oder Trailer. Außerdem wird der Film normalerweise in Kapitel unterteilt, die man direkt ansteuern kann – von unterschiedlichen Kamerafahrten, verschiedenen Sprachen, Untertiteln und Kommentaren von Schauspielern aus dem Off ganz zu schweigen. Sie sehen schon: Mit einer DVD-Anlage und dem passenden Film können Sie jeden Besucher nachhaltig beeindrucken und die Wartezeit bis zum DVD-Spiele-Durchbruch unterhaltsam überbrücken.

Thilo Bayer ■

SPIELE AUF DVD





Die Liste mit DVD-Spielen ist kurz und mit so manchen Gurken oder Steinzeit-Titeln durchsetzt (Dragon's Lair und *WC IV* lassen grüßen). Hier der Stand der DVD-Dinge:

Spieletitel	Publisher	Status	Kommentar
20.000 Leagues	Southpeak	Frühjahr 2000	DVD-Only-Spiel
Baldur's Gate	Interplay	Unbekannt	CDs zusammenkopiert
Blade Runner	Virgin	Nur im Bundle	CDs zusammenkopiert
Buster&Bohnenst.	Ubi Soft	Erhältlich	Höhere Videoqualität
Claw	Monolith	Nur im Bundle	Höhere Videoqualität
Conflict Freespace	Interplay	Nur im Bundle	CDs zusammenkopiert
Die Versuchung	Aftermath	Erhältlich	Höhere Videoqualität
Dragon's Lair	Digital Leisure	Erhältlich	Höhere Videoqualität
Lander	Psygnosis	Erhältlich	Videoqualität, Dolby Sound
Missing in Action	GT	Nur im Bundle	Höhere Videoqualität
Rent-A-Hero	THQ	August '99	CDs zusammenkopiert
Riven	Brøderbund	Erhältlich	Höhere Videoqualität
Siedler III	Blue Byte	Unbekannt	CDs zusammenkopiert
Tex Murphy OS	Access	Erhältlich	Höhere Videoqualität
Tonic Trouble	Ubi Soft	Ende 1999	Intro MPEG-2, Sound
WC IV	Origin	Nur im Bundle	Höhere Videoqualität

DVD IM INTERNET

Die DVD-Thematik wird im Internet recht ausführlich mit entsprechenden Homepages gewürdigt. Wir haben die besten Websites für Sie ausgegraben.

DVD-Anlaufstellen: http://www.kesher-computers.co.il/dvd/
http://www.visualdomain.net/
DVD-Firmware-Homepage:
http://perso.club-internet.fr/farzeno/dvd/dvdf.htm
DVD-Magazin: http://www.dvd-magazin.de
DVD-Forum: http://www.dvd-forum.com
DVD-FAQ: http://www.videodiscovery.com/vdyweb/dvd/dvdfaq.html

STATEMENT

Schon in Ausgabe 6/98 orakelten wir, daß „zumindest 1998 noch wenig sichtbare DVD-Produkte für Spieler Realität werden". Nun schreiben wir das Jahr 1999, und die Situation hat sich nicht verbessert. Den Ausstoß an DVD-Spielen mit „tröpfchenweise" zu bezeichnen, ist noch eine Übertreibung. DVD ist nur dann ein Thema, wenn man sich DVD-Filme über den PC anschauen will oder beim Rechnerneukauf die Wahl zwischen CD- und DVD-ROM-Laufwerk hat.

DVD-Laufwerke: Da Sie ein DVD-Laufwerk zu 95 Prozent als CD-Lesegerät verwenden werden, sollten Sie auf CD-Zugriffszeiten und die Verträglichkeit mit gebrannten CDs achten. Gerade ältere Laufwerks-Semester haben hier Leichen im Keller. Beim Kauf eines neuen Rechners können Sie auf ein DVD-Laufwerk zurückgreifen, sofern dies der neuesten Generation (6X DVD/24X oder 32X CD-ROM) angehört.

Komplett-Kits: Der Mix aus Dekoderkarte und DVD-Laufwerk stellt die teuerste DVD-Lösung dar. Dafür erkauft sich der Anwender die größte Kompatibilität zu DVD-Titeln und eine weitgehende CPU-Unabhängigkeit. Außerdem verfügen Dekoderkarten über einen Digitalausgang, der als Grundvoraussetzung für die Wiedergabe von Dolby-Digital-Sound anzusehen ist. Weniger schön ist die zusätzliche Belegung eines PCI-Slots sowie das Durchschleifen des Videosignals. High-End-Strahlemänner werden dadurch zu einem schlechteren Bild verurteilt.

Software-DVD: Die Zukunft gehört Software-DVD-Playern, da sie mit steigender CPU-Leistung und besserem DVD-Support durch Grafikkarten den Dekoderkarten den Rang ablaufen. Keine weitere PCI-Karte, keine Verschlechterung der Bildschirmqualität durch das Durchschleifen. Billig sind sie auch noch. Die Hardware-Anforderungen sollte man jedoch nicht unterschätzen. Selbst auf einem hochgetakteten Rechner liegt die CPU-Auslastung bei der DVD-Wiedergabe enorm hoch. Und bei hektischen Filmen mit vielen Kameraschwenks kommt auch das beste Software-Gespann ins Schleudern. Außerdem brauchen Sie eine Soundkarte mit Digitalausgang, um eine Dolby-Digital-Akustik zu genießen.



Klangstarke Konkurrenz: Soundkarten mit Vortex2-Chip

Neueinsteiger

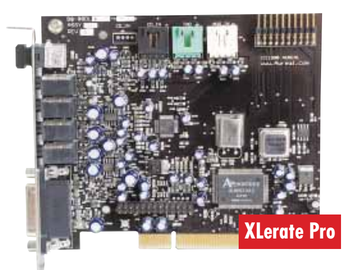
Schon seit Monaten führt die Sound Blaster Live! Value von Creative Labs unsere Soundkarten-Top-Ten an. Schafft es einer der aktuellen Konkurrenten von TerraTec oder VideoLogic, einen Hit zu landen und die Spitze zu übernehmen?

SoundSystem DMX

Der Soundkartenmarkt ist im Vergleich zur lebhaften Grafikkarten-Abteilung ein eher gemächliches Gewässer. Während Creative Labs fleißig an der SB-Live! Software herumschraubt, war von der Klang-Konkurrenz lange Zeit wenig zu hören. Nun haben gleich drei Kandidaten mit Hit-Ambitionen in unserem Testlabor Aufstellung genommen. Wir haben die Anwärter auf den Grand Prix der Soundkarten ausgiebig probegehört.

XLerate Pro

TerraTec (02157-81790) liefert schon seit Ende Mai die XLerate Pro für 180 Mark aus. Als direkter Nachfolger der Spieler-Soundkarte XLerate ist sie mit dem Soundchip Vortex2 von Aureal bestückt, der auch auf der Monster Sound MX300 oder der Sonic Vortex2 verbaut wird. Die Platine entspricht dabei dem Referenzdesign von Aureal und vereint als Besonderheit zwei Lautsprecherausgänge, einen optischen Digitalausgang (S/P-DIF) und einen Upgradesockel für ein externes MIDI-Modul. Der Sound-Rechenknecht an sich hebt sich durch die Kompatibiliät zu A3D-2.0-Spielen (*Half-Life, Motorhead*), maximal 320 MIDI-Stimmen (davon 64 in Hardware berechnet), Sound Blaster Pro unter DOS sowie einem graphischen 10-Band-Equalizer für die Lautstärkeregelung einzelner Frequenzbereiche hervor. Während die Berechnung von 3D-Sounds in den meisten Spielen sehr flott abläuft, sinkt die Framerate in *Half-Life* durch Aktivierung von A3D 2.0 um ca. 30%.



XLerate Pro

RANKING

XLerate Pro	
Ausstattung	78%
Features	84%
Performance	84%
Wertung	84%
Hersteller	TerraTec
Preis	ca. DM 180,-

STÄRKEN
Digital-Ausgang, vier Lautsprecher, Handbuch, A3D

SCHWÄCHEN
Relativ teuer, (noch) kein EAX, keine Digi-Effekte

SoundSystem DMX

Die zweite Soundkarte von TerraTec (02157-81790) hat es sich zum Ziel gemacht, den Ansprüchen von Zockern und Musikern gleichermaßen zu genügen. So unterstützt das DMX auf Basis des Canyon3D von ESS spielerelevante Schnittstellen wie DS3D, EAX 1.0 und A3D 1.0, bietet gleichzeitig aber auch zwei Lautsprecherausgänge, zwei CD-Audio-Anschlüsse und zwei koaxiale beziehungsweise optische Digitalein- und -ausgänge (über ein externes Modul). Das vielseitige DMX können Sie dabei für 280 Mark Investitionskosten als Krawallmacher unter Vertrag nehmen. Als Gag hat TerraTec eine PC-Dash-Karte beigelegt, um die Einstelloptionen per Spielertastatur vorzunehmen. Für die MIDI-Abteilung stehen ein 4-MB-Wavetableset sowie 64 Hardware-Stimmen zur Verfügung, wobei die Qualität nicht gerade neue Maßstäbe setzt. Über das Vermittlerprogramm Sensaura3D ist das DMX zu EAX und A3D kompatibel, rechnet dabei aber zumindest bei EAX nicht ganz so schnell wie die SB Live! Value.

Sonic Vortex2

Wie TerraTec bietet auch VideoLogic (06103-934714) eine Vortex-2-Soundkarte für 159 Mark auf der Basis des Referenzdesigns an. Deshalb gelten alle Hardware-Angaben für die XLerate Pro analog auch für die Sonic Vortex2. Man sollte jedoch auf alle Fälle die neue Treiberversion (2.0) von der Internetseite (www.videologic.com) herunterladen und installieren, sofern sie sich nicht im Karton befindet. Wie schon die XLerate Pro bietet auch die Sonic Vortex2 nur zwei echte Vorteile gegenüber der SB Live! Value: A3D 2.0 und einen Digitalausgang. Das erste Argument steht aufgrund der im Vergleich zu EAX mageren Spieleunterstützung auf schwachen Beinen. Und der Digitalausgang ist zwar ein nettes Schmankerl, dürfte jedoch nur für wenige Anwender interessant sein. So gesehen schafft es auch die Sonic Vortex2 nicht, den Spitzenreiter SB Live! Value vom Spielerhardware-Thron zu verdrängen. Bei der Spiele-Geschwindigkeit liegen beide Vortex2-Karten im übrigen gleichauf.

Thilo Bayer ■



Sonic Vortex2

RANKING

SoundSystem DMX	
Ausstattung	82%
Features	84%
Performance	78%
Wertung	80%
Hersteller	TerraTec
Preis	ca. DM 280,-

STÄRKEN
Schnittstellen, Digitalein- und -Ausgänge, Handbuch

SCHWÄCHEN
Keine Digi-Effekte, MIDI-Teil, relativ teuer

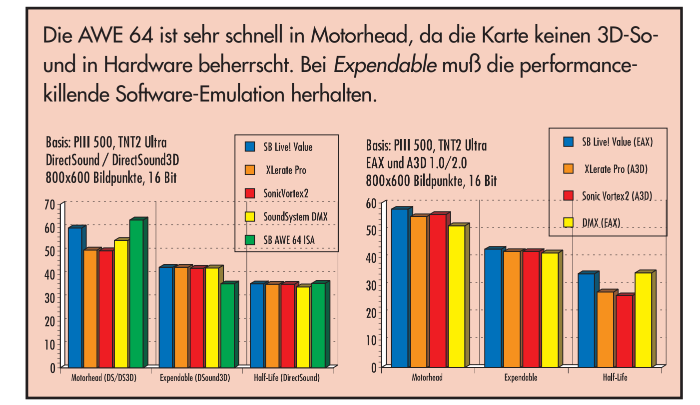
RANKING

Sonic Vortex2	
Ausstattung	78%
Features	84%
Performance	84%
Wertung	84%
Hersteller	VideoLogic
Preis	ca. DM 160,-

STÄRKEN
Digital-Ausgang, vier Lautsprecher, A3D

SCHWÄCHEN
Relativ teuer, (noch) kein EAX, keine Digi-Effekte

SPEED: SOUNDKARTEN



Die AWE 64 ist sehr schnell in Motorhead, da die Karte keinen 3D-Sound in Hardware beherrscht. Bei *Expendable* muß die performancekillende Software-Emulation herhalten.



Beschleuniger-Nachschub: G400 MAX und V3800 Ultra Deluxe

3D-Fitneßtest

Sie zögern angesichts noch ausstehender Neuerscheinungen mit Ihrem Platinenkauf? Dann sollten Sie sich die brandgefährlichen Angebote von Matrox und Asus zu Gemüte führen. Bühne frei für die High-End-Kollektion der Sommersaison!



Unreal Tournament stellt hohe Anforderungen an Ihren 3D-Beschleuniger und wird in den nächsten Monaten als Spiele-Benchmark fungieren.

Die Schlacht um den Grafikkarten-Thron ist zumindest dieses Jahr noch lange nicht geschlagen. Mittlerweile trudeln hochkarätige Nachzügler ein, die gerade für bisher zögerliche Spieler eine hervorragende Alternative darstellen. Noch immer keine Testspur gibt es vom Voodoo3 3500 oder der Neon 250 mit PowerVR-250-Chipsatz.

Millennium G400 MAX

Sie erinnern sich noch? In PCG 8/99 konnten wir Ihnen im Rahmen der Hardware-News (Seite 23) kurzfristig den endgültigen Test der Millennium G400 präsentieren. Während andere Magazine schon die G400 MAX „testeten“, beschränkten wir uns aufgrund des Betastadiums auf ein Preview.

Millennium G400 MAX

Mittlerweile hat uns Matrox (089-6144740) mit finaler MAX-Hardware für einen endgültigen Test ausgestattet. Offiziell liegt der Verkaufspreis bei satten 600 Mark, er wird jedoch recht schnell auf die 500-Mark-Grenze zusteuern. Das Softwarebundle unterscheidet sich dabei nicht von der normalen G400, bietet also einen Soft-DVD-Player sowie *Expendable* mit speziellem Bump Mapping. Die Praxistests beweisen, daß die MAX im Vergleich zur kleinen G400 erst in hohen Auflösungen, Farbtiefen und auf schnellen Rechnern richtig aufdrehen kann. Unter Direct3D und in 32 Bit zeigt sie hervorragende Ergebnisse, die Open GL-Abteilung ist jedoch noch ausbaufähig. Damit schafft es die MAX nicht ganz auf den Beschleunigerthron. Mit PowerStrip oder dem VSync-Tool auf der Heft-CD können Sie im übrigen die maximale Performance aus Ihrer Millennium herauskitzeln.

AGP-V3800 Ultra Deluxe

Auch Asus (02102-499712) verlängert seine Zusammenarbeit mit nVidia und bringt mehrere TNT2-Varianten auf den Markt. Der High-End-Zocker mit dicker CPU dürfte mit der V3800 Ultra Deluxe Bekanntschaft schließen wollen. Für satte 520 Mark erhält der Käufer das Board mit einem 150/183 MHz getakteten Ultra-Chip, 32 MB SGRAM (5,5ns), Aktivkühler und Videoein- und -Ausgängen sowie eine relativ einfache Stereobrille für Direct3D, Videokabel und zwei Spiele (*Turok 2* und *Extreme G2*). Ein DVD-Player läßt sich für 35 Mark nachbestellen. Die ausgelieferte Treiberversion (1.0) basiert auf relativ alten Referenztreibern und sollte durch die Version auf der Heft-CD ersetzt werden.

AGP-V3800 Ultra Deluxe

Die beigepackte Tweak-Software sollte am besten um PowerStrip (Heft-CD) ergänzt werden, um die OpenGL-Performance zu verbessern und beispielsweise für *Expendable* den DirectX-6-Support zu aktivieren. Mit PowerStrip kann man die Karte auch über das Maximum des integrierten Overclocking-Utilities hinaus takten.

Thilo Bayer

RANKING

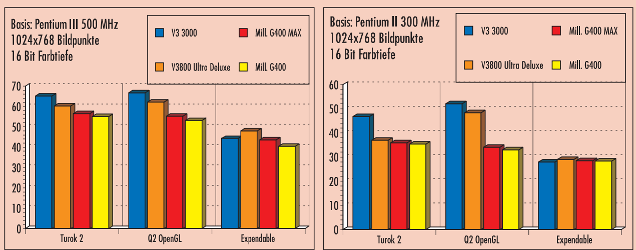
Millennium G400 MAX	
Ausstattung	88%
Features	89%
Performance	88%
Wertung	89%
Hersteller	Matrox
Preis	ca. DM 599,-

STÄRKEN: 32-Bit-Speed, zwei Monitorausgänge, Bump Mapping

SCHWÄCHEN: Schwacher OpenGL-Treiber, hoher Preis

SPEED: 3D-KARTEN

In *Expendable* und *Turok 2* liegen die Kandidaten auf dem PIII eng beisammen. Anders dagegen *Q2*: Hier hat die Millennium (noch) das Nachsehen, während die Asus-Karte vom brandneuen Treiber profitiert. Auf dem PII zeigt sich ein ähnliches Bild.



RANKING

AGP-V3800 Ultra Deluxe	
Ausstattung	92%
Features	90%
Performance	89%
Wertung	91%
Hersteller	Asus
Preis	ca. DM 520,-

STÄRKEN: Ausstattungskönig, gut übertaktbar, Stereobrille

SCHWÄCHEN: 32-Bit-Rendern, hoher Preis



Tips & Tricks

Egal, ob Sie als Cutter Slade in Outcast die Welt retten oder sich als böser Kerkermeister in Dungeon Keeper 2 versuchen wollen: Zu beiden Toptiteln finden Sie hier ausführliche Komplettlösungen. In der neuen Rubrik „Tuning-Tips" verraten wir Ihnen, wie Sie mit einigen Einstellungen mehr aus Ihren Spielen herausholen können.

NEU: Tuning-Tips Seite 209

Outcast

INHALT 9/99



9/99

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Civilization Call To Power	AT	07/99
Colin McRae Rally	AT	11/98
Commandos (Teil 1/2)	KL	08/98
Commandos (Teil 2/2)	KL, KT	09/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	KL	06/99
Conflict: Freespace	KL	10/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 1)	KL	05/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 2)	KL	06/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 3)	KL	07/99
Die Völker	AT	07/99
Die Völker	KL	08/99
Discworld Noir	KL	08/99
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Dungeon Keeper 2	AT	08/99
Dungeon Keeper 2	KL	09/99
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 99	AT	02/99
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KL	07/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
Jagged Alliance 2	AT	07/99
Jagged Alliance 2	AT	08/99
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
Knights & Merchants (Teil 1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil 2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 3	KL	06/99
Lords of Magic	AT	04/98
MechCommander	AT	09/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
Need For Speed 4	KL	09/99
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Pizza Syndicate	AT	05/99
Populous – The Beginning	KL	02/99
Quake 3 Arena (Test)	AT	09/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Outcast	Kl	09/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Rollercoaster Tycoon	AT	05/99
Rollercoaster Tycoon (Profitips)	AT	06/99
Rückkehr nach Krondor	KL	05/99
Silver	KL	07/99
SimCity 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft – Brood War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Star Wars – Die Dunkle Bedrohung	KL	08/99
Star Wars Episode I: Racer	AT	09/99
Superbike World Championship	AT	05/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL, KT	09/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98

* KL = Komplettlösung ▌AT = Allgemeine Tips ▌KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch 1.000 Mark und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: tips@pcgames.de (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&-Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **E-Mail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

Outcast

In Outcast von Infogrames schlüpfen Sie in die Rolle des Helden Cutter Slade, um die Parallelwelt Adelpha zu retten. Wir führen Sie durch die verschiedenen Regionen und zeigen neben der Haupthandlung auch diverse Nebenquests und deren Lösung auf.

DIE MILITÄR-SCHULUNG



In aller Ruhe kann aus großer Entfernung auf den Wachtposten gefeuert werden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.



An dieser Stelle blindlings auf die Krieger zuzugehen, wäre für Cutter tödlich. Machen Sie durch gezielte Schüsse aus der Ferne auf sich aufmerksam und verstecken sich dann hinter einer Mauerecke, um die heranstürmenden Soldaten abzufangen.



Sehr gefährlich sind die dunklen Krieger mit den Granatwerfern. Schnelle Salven aus der UZA sind nötig, um sie schleunigst zu beseitigen. Allerdings können Sie die gegnerische Waffe auch zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen. Die Granatwerfer bleiben erst mal auf Distanz und lassen die Basistruppen vorgehen. Zeigen Sie sich kurz, bis der dunkle Krieger eine Granate abfeuert, und gehen Sie schnell wieder in Deckung. Die Granate prallt in der Regel von der Deckung ab und erwischt sehr oft Fae-Rhans eigene Truppen.



Bei den Wachttürmen kommen die starken Waffen zum Einsatz. Ein Schuß aus der HAWK bläst jeden Turm weg. Sehr elegant ist auch die Variante "An das Ziel heranrobben, Dynamit plazieren, wegschleichen und dann Knöpfchen drücken"! Auch die UZA bringt einen solchen Posten zum Abheben, allerdings sind dafür schon einige Treffer notwendig.

Als waschechter SEAL sollten Sie einiges Wissenswertes über Ihre Waffen und Gegner mit auf den Weg nehmen, um im Kampf mit den Talaner-Kriegern eine gute Figur zu machen.
Meistens kann Ihr Scanner die Krieger früh genug orten, so daß Slade unbemerkt in Schußweite gelangen kann. Es kommt dabei des öfteren vor, daß die Soldaten steif und stumm stehenbleiben und Slade dann leichtes Spiel hat.
Ideal für solche Distanzaktionen ist die SLNT-B, deren Zielfernrohr das Anvisieren erleichtert. Nachdem ein Gegner erfolgreich betäubt wurde, genügt schon ein einzelner weiterer Treffer aus der HK-P12, um ihm den Garaus zu machen. Mit dieser Taktik können Sie auch größere Kriegergruppen zunächst flachlegen, um dann ohne viel Gegenwehr und mit wenig Munition einen Angriff zu beenden.
Schwieriger wird es, wenn die Soldaten nach ersten Distanztreffern mobil werden und sich auf Sie zu bewegen.
Grundsätzlich ist dann eine gute Deckung der beste taktische Vorteil, den Sie ausnutzen sollten. Suchen Sie Felsen, Bäume, Treppen, Dächer etc. aus, von deren Standort Sie die Gegner auf sich zukommen lassen können.
Behalten Sie den Scanner im Auge, denn Fae-Rhans Truppen werden, wo es geht, versuchen, Sie in die Zange zu nehmen.
Bei größeren Kriegergruppen läßt sich das Dynamit hervorragend einsetzen. Laufen Sie auf eine solche Gegnerschar zu, bis Sie bemerkt werden. Machen Sie auf der Stelle kehrt und lassen Sie Dynamit fallen. Per Fernzündung oder Bewegungsmelder lassen Sie es dann krachen, wenn die Verfolger das Dynamit erreichen. Vorsicht, da auch zivile Personen den Bewegungsmelder aktivieren, sollte in bewohnten Bereichen nur der Fernzünder benutzt werden. Sehr hilfreich ist bei einer Übermacht auch der UBIK-OA-Hologramm-Generator, da er die Feinde hervorragend ablenkt, während Sie sich Ihre Ziele aussuchen.
Der Flammenwerfer ist ein höchst probates Mittel, um mit einer starken Übermacht fertig zu werden. Einmal in Brand gesetzte Gegner zünden nämlich auch umstehende Kollegen gleich mit an. Sie müssen nur darauf achten, genügend Abstand zu halten, sonst gehen Sie selbst in Flammen auf.
Es gibt drei unterschiedliche Krieger-Klassen, die Ihr Scanner nach schwachem, mittlerem und starkem Energieniveau einteilt. Bei der untersten Stufe genügt schon der Einsatz der HK-P12-Pistole. Drei Treffer reichen aus, um diese Gegner zu überwältigen. Für die anderen beiden Klassen sollten Sie schwerere Kaliber einsetzen. Da die Feinde sehr gut im Ausweichen sind, empfiehlt sich hier als Standardwaffe eine Stufe1-UZA-SH.
Durch gezieltes „Sich zu erkennen geben" und „Weglaufen" splitten sich gegnerische Patrouillen auf, um Sie zu fangen. Stürzen Sie sich dann auf die einzelnen Gegner und benutzen Sie den waffenlosen Kampf. Im Faustkampf sind nämlich alle Gegner (auch die Hohen Krieger) chancenlos.
Auch das Gamsav läßt sich taktisch sinnvoll einsetzen, denn bei dessen Aktivierung können in der Nähe befindliche Krieger angelockt werden.
Die vielen Häuser lassen sich sehr gut ausnutzen. Sind Ihnen beispielsweise mehrere Krieger auf den Fersen, flüchten Sie sich in ein Haus und behalten die Türöffnung im Auge. Nach und nach wird immer wieder ein Gegner versuchen, in das Gebäude einzudringen, was Sie natürlich zu verhindern wissen.

Das Spiel vor dem Spiel

Die bizarre Welt Adelpha ist nicht ganz leicht zu erreichen, wie der Blick ins offizielle *Outcast*-Forum von Infogrames zeigt. Viele Rechnersysteme haben so ihre Problemchen, *Outcast* zum Laufen zu bringen. Besorgen Sie sich daher möglichst die mittlerweile erhältlichen Installationspatches, um von vornherein einigem Ärger aus dem Weg zu gehen.
Ganz wichtig ist die Einstellung Ihrer Bildschirmeigenschaften, die Auswahl „True Color (32bit)" macht am wenigsten Probleme. Das ist der sicherste Weg, um der „Direct-Draw-Fehlermeldung" aus dem Weg zu gehen.

Land und Leute

In welcher der fünf Welten Sie auch umherspazieren, die eiserne Faustregel lautet: Mit jeder Person reden (Krieger natürlich ausgenommen).
Wichtige Personen oder Talaner, die Aufträge bereithalten, lassen sich einfach dadurch erkennen, daß der Dialog immer mit dem Fenster „Grüßen" beginnt. Die übrige Bevölkerung dient Ihnen hauptsächlich dazu, per Dialog gesuchte Talaner zu lokalisieren.
Kommt es in der Nähe von Zivilbevölkerung zum Kampf mit Kriegern, müssen Sie darauf achten, keine Unschuldigen zu treffen, das schadet sonst Ihrem Ruf. Versuchen Sie in so einem Fall lieber, die Krieger wegzulocken, bis Sie freies Gelände erreichen.

Teleportproblem

Die Erklärung der mobilen Teleporter ist im Spielhandbuch nur äußerst dürftig ausgefallen. Der Zielort wird dadurch eingestellt, indem das F-LINK an Ort und Stelle abgelegt wird. Aktiviert wird das Ganze, wenn noch einmal das gleiche F-LINK-Symbol aus dem Rucksack benutzt wird (unbenutzte LINKs zeigen ein kleines Dreieck im Inventarfenster an). Neben seiner Fähigkeit, große Entfernungen schnell zurücklegen zu können, verschafft Ihnen der Teleporter auch im Kampf ein zusätzliches Schlupfloch, falls es mal „eng" wird.

Wer suchet, der findet

„Sich Zeit nehmen" sollte ganz groß in Ihrem Kopf stehen. Es gibt in jeder Region eine Unmenge an Gegenständen zu entdecken. Rohmaterialien wie Metall, Muscheln etc. wachsen immer wieder nach, so daß Sie unendlich viel Munition von den Fühlern herstellen lassen könnten. Schlüssel für die Lagerhäuser gibt es auch massenhaft. Die dunklen Krieger mit den Granatwerfern lassen in der Regel einen solchen zurück. Aber auch in Okriana sind sehr viele Schlüssel versteckt. Erkunden Sie dazu die Mauern und vor allem die Dächer ausgiebig. Dort lagert auch sehr viel Munition und Metall.

Aufwärmphase

Trotz der eisigen Kälte, die der Spielheld zu Beginn in der Eiswelt Ranzaar erfährt, dient das kleine verschneite Dorf als Aufwärmphase zum Erlernen der Spielsteuerung. Suchen Sie den Talaner Jan auf, um vier einfache Prüfungen abzulegen. Erst danach wird der Weg durch das Daoka frei. Bei der Schwimmprüfung lohnt sich ein etwas längerer Aufenthalt im Wasser, um die knapp bemessene Startausrüstung etwas aufzubessern. Leichte Verständigungsschwierigkeiten können auftreten, wenn Jan bei der Schleichprüfung von einem „quadratischen Bereich" spricht. Gemeint ist damit der rechteckige Schatten neben der Kiste am Startpunkt der Prüfung.

Quest for Glory

Die unzähligen Mini-Quests und die äußerst seltsam anmutenden Namen der Talaner können leicht zur Verzettelung führen. Beschränken Sie sich daher zunächst auf die für die Story wichtigen Aufgaben. Welche das sind, können Sie in der folgenden Beschreibung der Welten nachlesen. Haben Sie das gesuchte Mon einer Region gefunden, kann in aller Ruhe nach weiteren Quests gesucht werden. Nicht unbedingt notwendig, aber sehr zu empfehlen sind die jeweiligen Aufträge, die zum Boykott gegen Fae-Rhans Truppen führen. Stoppen Sie die Rizi- und Sankaar-Produktion in Shamazaar bzw. Okasankaar sowie die Minenarbeit in Motazaar. Slade hat dann wesentlich leichteres Spiel mit den feindlichen Kriegern. Wenn Slade einen Auftrag erledigt hat, sollte er immer noch einmal mit dem Auftraggeber reden, denn erst dann gibt es eine Belohnung, Informationen oder gar Folgeaufträge. Nachdem Sie gegen Spielende vor dem Krieger-Lager in Okaar stehen, um Marion zu befreien, sollten Sie sich einen Spielstand anlegen. Danach haben Sie nämlich keine Möglichkeit mehr, noch ausstehende Quests zu erledigen.

SHAMAZAAR – DIE TEMPELWELT



1. Nachdem Sie den Talaner am Daoka angesprochen haben und ihm ins Dorf gefolgt sind, beginnt Ihre Suche nach dem ersten Mon. Shamaz Zeb gibt erste Hinweise. Stammesführer Maar befindet sich nördlich von Shamaz Zeb hinter dem Twôn-Ha-Gehege.



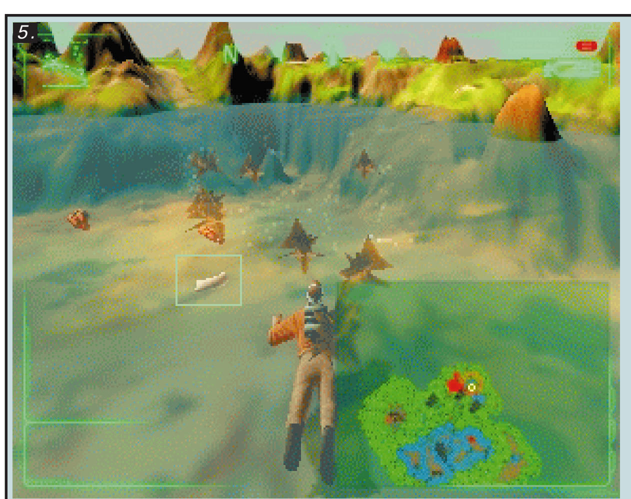
2. Zalinass und Ilott sind die nächsten Talaner auf der Checkliste. Zalinass verkauft nicht nur ein Twôn-Ha, sondern hat auch Arbeit für Cutter Slade. Sie erkennen ihn ganz gut an seiner hellblauen Tunika. Ilott arbeitet etwas weiter nördlich des Dorfes in der Tempelregion, fragen Sie sich einfach zu ihm durch.



3. Damit Shamaz Mazum wieder zu Kräften kommt, muß erst Logar gefunden werden, um von ihm ein Magwa zu erwerben. Suchen Sie ihn in den Rizi-Feldern in der näheren Umgebung der Fandazma-Quelle. Im Hintergrund ist die Quelle zu sehen. Dort befindet sich auch der Talaner Zeo, für den ein Fandazma-Stein beschafft werden muß.



4. Es gibt zwei Fandazma-Steine in Shamazaar: ein Original und eine Kopie. Die Kopie ist in der Pagode hinter der Hängebrücke des Fae-Tempels versteckt. Vorsicht, mit der Kopie kommt Slade allerdings nicht weiter. Die Kopie muß nicht unbedingt besorgt werden, allerdings ist der Dialog mit Zeo köstlich, wenn es um das Erkennen von Fälschungen geht.



Das gesuchte Fandazma-Stein-Original ist in einem kleinen Teich bei den kleineren Tempeln zu finden. Vorsicht, Cutter sollte nicht einfach ins Wasser springen, sondern vorher mit einem gezielten Schuß auf das Dynamit im Wasser das bissige Fischproblem beseitigen. Mit dem Stein geht's dann zurück zu Zeo und anschließend zum Stammesführer Maar, um die Rizi-Produktion zu stoppen.



Wieder bei Shamaz Mazum, bekommt Cutter Informationen über die Reliquien auf Shamazaar. Klappern Sie die Rizi-Zähler in Richtung Dorf ab (stehen immer bei vollen Rizi-Säcken). Die Steintafel gibt es dann bei Maar.



Shamaz Mazum wird auf die Steintafel den Weg des Sankra einzeichnen, für Cutter bedeutet das übersetzt folgendes: Der Fae-Stein kommt in das Schloß im Eluee-Tempel, der Eluee-Stein zum Ka-Tempel, der Ka-Stein zum Gandha-Tempel, der Gandha-Stein zum Fae-Tempel. Das Einsetzen des Gandha-Steins im Fae-Tempel kann erst zum Schluß erfolgen, da sich das Schloß und die Treppe zum Mon im Fae-Tempel erst öffnen, wenn die anderen drei Steine eingesetzt wurden (Reihenfolge beliebig). Die Standorte der Lagerhäuser mit den Reliquien werden in Ihrem Notepad verzeichnet. Sie müssen nach erfolgreicher Umkehrung der Wachen noch die Vasen zerstören, da die Reliquien dort versteckt sind. Wenn Sie die ersten drei Reliquien besitzen, mit Ilott wegen seines Bruders Naarn geredet haben und die Steintafel besitzen, marschieren Sie zu den beiden Daokas im Fae-Tempel. Naarn müßte dort aus einem Portal herauskommen. Sterbend übergibt er Cutter die vierte Reliquie.



Falls Sie nicht mehr wissen, welcher Tempel zu welcher Religion gehört, schauen Sie einfach aus der First-Person-Sicht auf die jeweiligen Tempelspitzen. Dort ist das entsprechende Symbol angebracht.

WAS GIBT'S NOCH IN SHAMAZAAR?

Zalinass

Der Twôn-Ha-Händler im Dorf von Shamazaar sollte mehrmals aufgesucht werden, da er einige Aufgaben bereithält, für die Cutter gut belohnt wird.

Fae-Tempel-Daokas



Die Warnung der Talaner in Shamazaar vor den beiden Daokas nach Motazaar und Okasankaar (Symbole sind immer oben auf dem Ring erkennbar) ist durchaus berechtigt. Bevor Cutter diese benutzt, sollte er dringend zuvor in Okriana bessere Waffen gekauft haben, sonst dürfte der Ausflug in die Kriegerlager der Zielwelten nur kurz werden. Alternativ dazu können Sie durch das Daoka nach Talanzaar (beim Dorf) reisen und dort die schwächer bewachten Daokas nach Motazaar und Okasankaar benutzen.

Versperrter Aufgang

Den blockierten Tempelaufgang sprengen Sie einfach mit Dynamit auf. Achten Sie aber darauf, daß zuvor alle Arbeiter evakuiert wurden, sonst gibt es Abzüge in der B-Note (Ruf leidet).

Das versunkene Boot

Einer der Rizi-Zähler in der Nähe des Fae-Tempels erzählt auf Wunsch eine lange Geschichte, bei der es um Dynamit geht. Das beschriebene Boot befindet sich im Tempelgewässer östlich des Fae-Tempels. Laufen Sie aufmerksam am Ufer entlang, die Mastspitze ragt aus dem Wasser heraus.

Falscher Gorgor

Einige Rizi-Bauern werden Cutter etwas von einem Ungeheuer berichten, das sich in einem Gewässer im Norden befinden soll. Aus dem kleinen Teich hinter dem Ka-Tempel ragt dessen Rücken heraus, allerdings passiert nichts Gefährliches, wenn Sie den See betreten. Der Spuk kann entweder mit dem im Teich liegenden Dynamit oder mit einem Schuß aus der HAWK-MK8 beendet werden.

Nesträuber

Weit östlich des Dorfes ragt ein hoher Felsen in die Landschaft empor, den Cutter besteigen kann. Oben liegt in einem Vogelhorst etwas Ausrüstung herum.

Barriere

Schon zu Beginn des Spiels läßt sich die Barriere bewältigen, indem Sie von der Wasserseite her die Energiehindernisse umgehen. (Bringt aber keinen entscheidenden Vorteil, ist also nur etwas für Ungeduldige.)

OKASANKAAR – DIE WASSERWELT


1. Den Geheimgang an der Nordmauer von Cyana kann Held Slade benutzen, um unbemerkt in die Stadt zu gelangen. Bevor Sie mit den Bewohnern reden können, müssen erst alle anwesenden Krieger umgekehrt werden.


2. Nach dem Gespräch mit dem Fischer Sadar am Bootsteg findet Slade die Zlingtong-Pflanzen am schnellsten, wenn Sie vom Talanzaar-Daoka nach Südosten marschieren. Sie dürfen den plötzlich aus dem Wasser auftauchenden Geschöpfen nicht zu nahe treten, ein Biß ist tödlich. Machen Sie Sidesteps, um den Geschossen auszuweichen. Wenige Treffer aus der UZA-SH oder der HK-P12 genügen, um die Biester zu besiegen. Die Pollen liegen dann in unmittelbarer Nähe am Boden. Erledigen Sie ruhig alle Zlingtongs, da die Pollen in Okriana beim Lederhändler Jokace noch benötigt werden. Weitere Zlingtongs gibt es auf der Insel von Oru.



3. Die Informationen über Orus Ausrüstung aus den Gesprächen mit Shamaz Kaleb und Zele beim Bootssteg führen Slade zunächst zu Händler Zafar. An das erste Booyat gelangen Sie kostenlos, wenn Sie Zafars Auftrag, den Dieb zu fangen, annehmen. Postieren Sie sich dazu so, daß Sie die Geldkiste noch erkennen können, ohne selbst gesehen zu werden. Die Mulde neben Zafars Stand oder die erhöhte Holzbrücke zum Wasser hin bieten beispielsweise gut geschützte Beobachtungsposten.


4. Die drei fehlenden Booyat müssen aus Darosham geholt werden. Die Reihenfolge, in der die Symbolscheibe bei der Feuerfalle beschossen werden muß, ist auf der Rückseite des versunkenen Tempels abzulesen (Fae-Eluee-Gandha-Ka). Verweilen Sie nicht zu lange in der Höhle, denn Slade erleidet kontinuierlich Schaden durch die Hitze. Nehmen Sie den großen Zahn bei dem Leichnam mit. Beim Rückweg müssen Sie vom Gang aus erneut auf die Scheibe schießen, um ungegrillt zu entkommen.



5. Verpfeifen Sie den Dieb nicht, er verrät Slade dafür ein Geheimnis über einen Schatz. Zurück bei Zafar, erhalten Sie als Belohnung ein Booyat. Danach machen Sie eine Bootstour mit Zidar nach Zorkatraz, um von Mortigar das zweite Booyat zu erhalten. Halten Sie dazu genügend Munition bereit, das Gefängnis ist sehr stark bewacht.


6. Die Daguerachs wachsen auf der Gamor-Insel, die Cutter per Seerosengehopse von Orus Insel aus erreicht. Wer Munition sparen möchte, läuft den Gamors einfach davon, die gesuchten Pflanzen werden dabei im Vorbeilaufen aufgenommen.


Wenn Cutter mit dem Shamaz über Orus Waffe geredet hat, kann er den Talaner Egar in der Nähe der Schalter um Hilfe bitten. Haben Sie die Waffe aus dem nun offenen Tempel geholt, tauchen am Ufer drei Krieger auf.


Ist die Sequenz mit Oru zu Ende, schnappen Sie sich sofort dessen Waffe. Laufen Sie dem Gorgor entgegen und jagen Sie die ganze Salve aus der Waffe in den Wanst der Riesenechse. Wenn das Monster den Kopf hochreißt, müssen Sie schnell mit einigen Schüssen den Hals treffen (UZA-SH oder HK-P12 genügen). Sammeln Sie zuerst die Zorthaufen ein, erst danach stellen Sie sich an den Kopf des Ungeheuers, bis Cutter „stinkt". Schwimmen Sie über die kürzeste Entfernung zur Mon-Insel, da die Duftwirkung schnell nachläßt.

WAS GIBT'S NOCH IN OKASANKAAR?

Zele
In der Nähe der Docks finden Sie den Händler Zele; ihm kann Cutter gegen gute Zorkins die Zorthaufen verkaufen. Außerdem gehört ihm ein Armreif, den Sie bei einem Nebenquest in Okriana von Gizo, dem Sankaarhändler, erhalten.

Egar
Nach der Schalteraktion suchen Sie doch noch einmal Egar in Cyana auf. Nach ein paar ernsten Worten gibt er ein Geheimnis über einen versteckten Schatz preis. Der Schatz ist in einem kleinen See südlich von Cyana zwischen dem Stadteingang und dem Darosham gehortet (ist in der Automap gut zu erkennen).

Schatzsuche
Haben Sie den Dieb bei Zafar nicht verraten, kann Cutter nun mit Zidar zu einer versteckten Stelle hinrudern, um nach Ausrüstungsgegenständen zu tauchen. Vorsicht, die umherschwimmenden Sannegta kommen sehr schnell auf Sie zu. Slade kann immer nur einen Tauchgang machen, Zidar rudert danach sofort wieder nach Cyana zurück. Sie können die Tauchfahrt aber mehrmals wiederholen, bis alle Gegenstände geborgen worden sind.

Es werde Licht
Natürlich ziemt es sich für einen echten Ulukai, den Leuchtturm zu reparieren, damit der Fischfang in Cyana eingestellt wird. Wie das geht, steht im Abschnitt „Motazaar – Die Bergwelt". Das defekte Stück Helidium im Leuchtturm sollten Sie unbedingt mitnehmen, Baumeister Azirad in Okriana kann damit ein Upgrade für die HAWK-Waffe basteln.

Vatersuche
Bei dem Leichnam im Darosham findet Slade noch einen großen Zahn. Leider konnte im Test nicht überprüft werden, ob die Leiche der vermißte Vater von Ezef (Shamazaar) und Yagu (Okriana) ist, da sich diese beiden Talaner nicht mehr ansprechen ließen (Bug?).

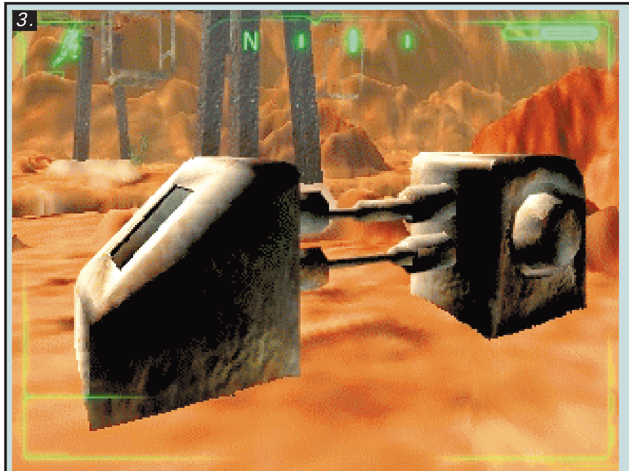
Pinkelverbot
Auf der Rückseite des Darosham-Gebäudes ist vom Wasser aus ein nettes Plakat mit der Aufschrift NO PUBLIC URINATION – "Öffentliches Pinkeln verboten!" angebracht.

MOTAZAAR – DIE BERGWELT


Im westlichen Dorf trifft Cutter Ashkar an, der erste Hinweise auf den gefangenen Shamaz Keb gibt. Sofort machen Sie sich auf den Weg in das östliche Motazaar, wo sich der Newbie-Shamaz Zagy aufhält. In dem südlich davon liegenden Kriegerlager befinden sich in einem der Gebäude (auf dem Screenshot direkt vor Cutter) drei Schlüsselsteine und eine Karte nebst einigen Goodies.


Mit der Karte geht es dann zu Zagy, der einen Weg durch das Labyrinth aufzeichnet, hinter dem Shamaz Keb gefangen gehalten wird.

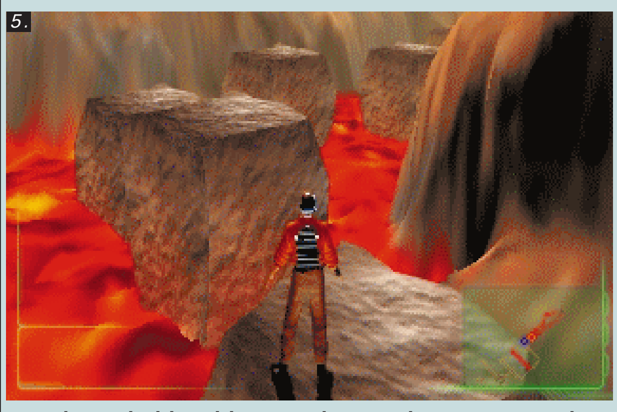
M N O



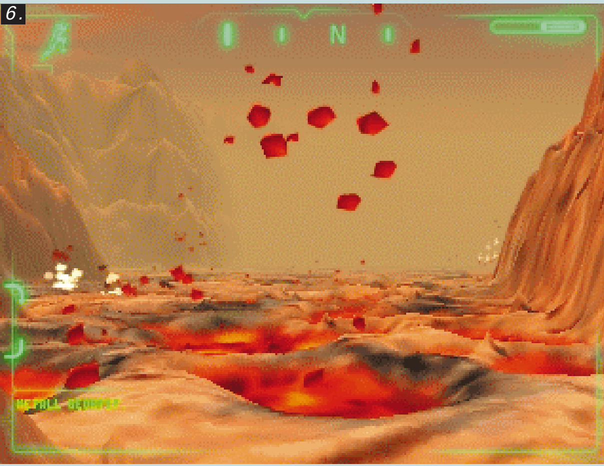
Als nächstes muß sich Slade etwas unbeliebt machen und den Generator an der Brücke im Norden mit Dynamit außer Betrieb setzen. Bei der Brücke befinden sich auch die sogenannten Faenea-Pflanzen, deren Samen der Arbeiter Zine für einen Freund zur Heilung benötigt. Vorsicht, diese Pflanzen verschießen Pfeile, sind aber leicht zu zerstören. Die Samen liegen danach in unmittelbarer Nähe der Pflanzen.



Zurück bei Ashkar, erfährt Slade, daß der Brückenbauer Zoran ziemlich sauer ist. Suchen Sie ihn an der Brücke auf und besorgen Sie das Ersatzteil. Der Gehilfe steht am Daoka nach Okriana und erzählt Ihnen von einem Gamor-Angriff. Folgen Sie der Fetzen-Spur und schnappen Sie sich das Ersatzteil, das bei dem Leichnam von Makees Freund liegt. Die Krieger, die aus dem Daoka bei Shamaz Zagy erscheinen, müssen noch umgekehrt werden, da einer von ihnen den vierten Steinschlüssel besitzt. Zoran muß während der Reparatur beschützt werden (einfach die heranstürmenden Krieger auf der anderen Seite abfangen). Danach ist der Weg ins Labyrinth frei.



Hinter dem Brückenlabyrinth können Sie die Karte ruhigen Gewissens an den Wächter abgeben (Sie kommen auf anderem Wege zurück). Die folgende Jump&Run-Einlage hat es in sich. Nach den noch einfachen Basaltsäulen folgen drei Steinplatten. Optimal ist es, wenn Sie mittig auf die Platten springen, landen Sie eher am Rand, beginnt die Platte sich zur Lava hin zu neigen. Dann heißt es schleunigst, das Kippen auszubalancieren.



Das Lavafeld sieht schlimmer aus, als es ist. Sprinten Sie im Zickzack auf den Kraterrändern entlang. Halten Sie sich an die linke Felswand, dort gibt es einige Stellen zum Verschnaufen. Laufen Sie immer dann los, wenn gerade keine Eruption stattfindet.



Setzen Sie die vier Steinschlüssel wie auf der gezeigten Sreenshot-Montage ein. Holen Sie sich nach Öffnen der Türen 1 bis 3 die Goodies aus den Zellen. Sobald die vierte Tür geöffnet wird, beginnt automatisch eine Filmsequenz. Nun noch schnell mit Ashkar geredet, und die Minenarbeit wird niedergelegt.

WAS GIBT'S NOCH IN MOTAZAAR?

Faenea-Quest



Minenleiter Zine benötigt für seinen verletzten Arbeiter zwei Faenea-Samen, die bei der nördlichen Brücke zu finden sind. Zur Belohnung gibt es eine Hoti-Frucht.

WAS GIBT'S NOCH IN MOTAZAAR?

Helidium-Quest
Erinnern Sie sich? In Okasankaar gibt es einen Leuchtturm, für dessen Reparatur Sie hier in Motazaar nach einem großen Stück Helidium suchen müssen. Fragen Sie bei Zine in der Nordmine nach. Folgen Sie dann den Arbeitern mit dem großen Felsbrocken zum Felszerkleinerer, und warten Sie ab. Die Meldung „Schlüssel geortet" ist natürlich falsch, es purzelt ein blaues Helidium-Stück heraus. In Okriana kann Baumeister Azirad daraus die Lampe schnitzen.

Mobars Twôn-Ha
Benutzen Sie das Hoti von Zine, um das Tier wegzulocken. Gehen Sie nahe an das Tier heran und schießen Sie in die Luft, mit etwas Glück läuft es zu Mobar. Alternativ können Sie auch zuerst die Region Okaar aufsuchen, in der es genügend Hoti gibt. Damit können Sie eine Lockspur vom Twôn-Ha zu Mobar legen.

Lebensmitteldieb
Nachdem Sie den Auftrag von Ashkar angenommen haben, suchen Sie das in der Nähe befindliche Gebäude auf, welches von großen Gefäßen umgeben ist. Warten Sie dort, bis der Dieb das Haus betritt. Slade kann ihn dann zur Rede stellen. Wenn Sie ihn nicht verraten, erhalten Sie dafür einen Lagerhausschlüssel.

Minensprengung
Der Leiter der Ost-Mine, Zogard, bittet Cutter um drei Stangen Dynamit. Nach der Explosion steckt Zogard fest. Die Kurbel muß in Okriana bei Baumeister Zakk geholt werden. Belohnung: ein Stück weißes Helidium. Mit diesem Kristall kann Azirad im Baumeister-Bok in Okriana die HAWK-Waffe upgraden.

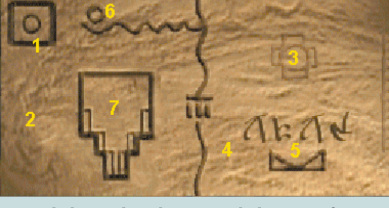
OKAAR – DIE WALDWELT



Das Lavafeld sieht schlimmer aus, als es ist. Springen Sie im Zickzack auf den Kraterrändern entlang. Halten Sie sich an die linke Felswand, dort gibt es einige Stellen zum Verschnaufen. Laufen Sie immer dann los, wenn gerade keine Eruption stattfindet.



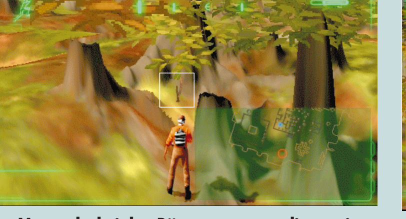
ORGEL-QUEST



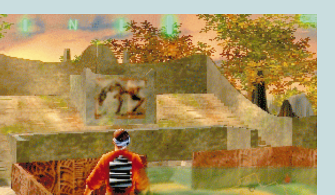
Verwickeln Sie den Shamaz nach dessen Befreiung in ein Gespräch, und Sie erhalten eine Karte. Gehen Sie damit zu Kyuran zurück, um weitere Tips zu erhalten. Die seltsame Karte läßt sich am besten mit folgenden Screenshots erklären:



1= Den riesigen Achondar erledigt Cutter am besten mit der HAWK-MK8. Sie sollten die Waffe zuvor in Okriana aufgerüstet haben, dann haben Sie es leichter. Landen Sie gezielte Kopftreffer, wenn das Monster den Rachen aufreißt, und bleiben Sie außer Reichweite des Drachens. Ist er besiegt, suchen Sie das Gelände nach der ersten Holzpfeife ab (zur Not E.V.D. im Röntgenmodus einsetzen). Damit sich das Gitter am Ausgang wieder öffnet, einfach einmal alle vier Knöpfe ablaufen und nichts wie raus, denn nach kurzer Zeit fällt das Gitter wieder herunter.

2 = Versteckt bei den Bäumen, wartet die zweite Pfeife auf ihren Entdecker (am besten wieder E.V.D. benutzen).



3 = In der Gamor-Arena befindet sich die dritte Pfeife hinter dem Gamor-Bild auf der Tribüne.



4 = Pfeife Nummer 4 ist bei den fiesen Fallen kaum auszumachen.



5 = Die Symbole stehen für die Anordnung auf der Orgel im Oogoobar-Lager. Die doppelten Pfeifen kommen an die erste und dritte, die geringelte Pfeife an die letzte Stelle. Bei erfolgreicher Anordnung springt aus der Orgel ein Holzschlüssel heraus.



6 = Um den zweiten Holzschlüssel zu bekommen, muß Slade diese große Kugel zum Rollen bringen. Schießen Sie dazu mit einer leichten Waffe auf die beiden Kugeln, um sie in Schwung zu bringen. Ist der Schwung groß genug, bringen die Steine die große Murmel zum Rollen. Folgen Sie dann der Rinne und wenden Sie sich im Flußbett nach Süden. Dort, wo vorher der kleine Wasserfall war, befindet sich jetzt unterhalb davon eine Öffnung mit dem Holzschlüssel dahinter.



7 = Kämpfen Sie sich durch das schwer bewachte Kriegerlager nach oben. Slade muß die beiden Holzschlüssel in diese beiden Öffnungen einpassen, dann öffnet sich die Tür zum vierten Mon.

WAS GIBT'S NOCH IN OKAAR?

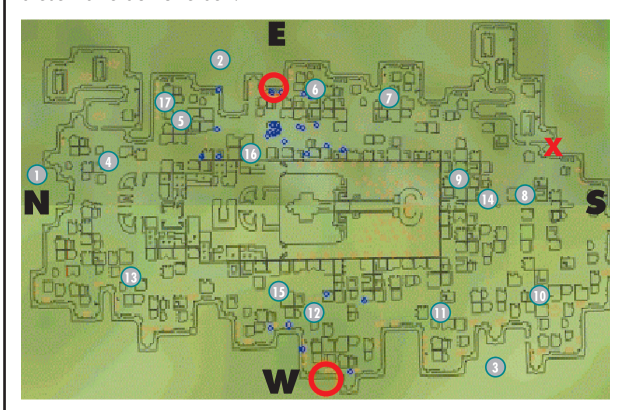


Der tiefe Fluß bietet eine Menge an Ausrüstungsgegenständen. Besonders interessant ist die Stelle mit der Cargo-Box.



WAS GIBT'S NOCH IN OKAAR?

Talanzaar – Okriana
Hier kann Cutter die meisten Aufträge erhalten und auch am schnellsten die Übersicht verlieren. Sollten Sie mal wieder nicht wissen, wo welcher Bok oder welches Daoka ist, bitteschön, unser Redaktions-Cutter hat sich förmlich Löcher in die Sohlen gelaufen, um diese Karte aufzutreiben.



1 = Daoka Shamazaar, 2 = Daoka Motazaar, 3 = Daoka Okasankaar, 4 = Pilam-Bok, Quest bei Händler Zoss, 5 = Bau-Bok, Quest bei Händler Mogad, 6 = Früchte-Bok, Quest bei Händler Mored und Balazar, 7 = Gewürze-Bok, Quest bei Händler Zaga, 8 = Leder-Bok, Quest bei Händler Jokace, 9 = Gefäße-Bok, Quest bei Händler Tezu, 10 = Sankaar-Bok, Quest bei Händler Gizo, 11 = Baumeister-Bok, Quest bei Händler Zakk und Azirad, beim Flötenspieler ist Zelb zu finden, 12 = Rizi-Bok, Quest bei Händler Yagu und Nikaa, 13 = Fleisch-Bok, Quest bei Händler Ominel, 14 = Brunnen und singender Bettler, 15 = Aufenthalt von Marion Wolfe, 16 = Anführer Zot, 17 = Halskette von Azirad, X = Relikt für Balazar

Waffenhändler
Es ist schon ein Kreuz mit diesen Brüdern, denn alle sehen gleich aus (violette Tunika mit grünen Absätzen und einem „heiligen" Gegenstand in der Hand). Das Dumme daran ist, daß jeder Händler unterschiedliche Waren anbietet. Da fast alle Händler ständig durch Okriana laufen, bleibt Ihnen nichts übrig, als durch simples Herumprobieren zu erfahren, welchen Anbieter Sie gerade vor der Nase haben. Schreiben Sie sich am besten die Preise auf, denn die variieren von Händler zu Händler.

Auftragslage
In jedem Bok wird Ihnen mindestens ein Händler empfohlen. Es ist ratsam, diese auch alle aufzusuchen, denn jeder von ihnen hält eine Aufgabe für Slade bereit. Für die meisten Quests sind keine speziellen Tips nötig, die etwas kniffligeren Aufgaben sind nachfolgend erläutert und sollten dann lösbar sein.

Das Lied des Bettlers
Die richtige Reihenfolge zum Nachsingen lautet:
Milea Ko – Lepta Mae – Lapta Ulukai – Kata Mae

Schwingende Kisten
Mogads Problem mit der schwingenden Kiste löst Cutter folgendermaßen: Zum Schießen lediglich die Pistole oder die UZA einsetzen, sonst gibt's Bruch! Postieren Sie Slade so vor die Kiste, daß sie möglichst senkrecht auf ihn vor und zurück schwingt. Beim Vorschwingen dann mehrere Schüsse auf die Kiste abfeuern. Auf keinen Fall beim Zurückschwingen schießen, denn dann bekommt die Kiste wieder Schwung. Das Spiel von mehreren Seiten so lange wiederholen, bis „dat Dingen" stillsteht.

Brunnenreparatur
Suchen Sie nach dem Gespräch mit dem Wasserhändler Heza dessen Helfer Zade am Brunnen auf. Versuchen Sie erst gar nicht, Dynamit in den Brunnen fallen zu lassen, um es zu zünden. Das Dynamit bleibt immer auf der Brunnenmauer liegen. Mit Slades Granatwerfer geht das viel eleganter (und sieht obendrein gut aus). Lediglich das Zielen ist nicht ganz einfach; am besten die First-Person-Ansicht benutzen. Das Geschoß muß im Brunnen landen. Sie können den Erfolg daran erkennen, daß die Bevölkerung wieder in die Nähe des Brunnens geht, ansonsten bleibt sie nämlich weiterhin außer Reichweite.

Azirads Kette
Haben Sie auch schon stundenlang vergeblich nach dem Kettendieb gesucht? Den gibt es nämlich gar nicht. Die Kette liegt ziemlich unscheinbar im Bau-Bok herum. Tasten Sie sich vorsichtig an den drei Kisten mit orangefarbenem Inhalt entlang, bis die Meldung „Handgefertigtes Material geortet" ertönt.

Steuersenkung
Bis Anführer Zot die Steuern senkt, ist es ein weiter Weg. Um den Streit zwischen Heza und Zoss zu schlichten, muß Slade folgende Quests erfüllen:
1. Fleischhändler Ominel bekommt das Messer, das Slade bei der Befreiung des Shamaz in Okaar am Altar der Oogoobar findet.
2. Baumeister Zakk überlassen Sie Slades HK-P12 für eine kurze Weile zum Studieren des Metalls.
3. Yagu (Rizi-Händler) sucht seinen Bruder Ezef, den Sie in Shamazaar auf den Feldern finden.
Sind alle Aufgaben erfüllt, müssen erneut Heza, Zoss und Zot angesprochen werden. Damit wäre auch das geschafft.

Die Suche nach Marion Wolfe
Irgendwann im Spielverlauf bekommen Sie eine Filmsequenz mit Marion Wolfe zu sehen. Gehen Sie anschließend nach Okriana zu Shamaz Zokrace und danach zu Zelb (neben Baumeister Zakk). Das von ihm erwähnte Gebäude westlich des Fae-Tempels trägt ein Symbol über der verschlossenen Holztür. Cutter muß einfach nur auf die Tür zugehen, und Sie können sich in Ruhe eine weitere Zwischensequenz mit Marion ansehen.
Nach der zweiten Kontaktierung durch Miss Wolfe fällt die Barriere in Shamazaar. Rechnen Sie dort mit etlichen Kriegern. Über den Turm mit der offenen Tür im Obergeschoß geht es zu einem Schalter hinter der Hängebrücke. Damit ist der Weg zur zweiten Brücke mit der gesuchten Marion dahinter frei.
Die folgende Etappe führt zum Darosham nach Okasankaar. Rennen Sie nach der Filmsequenz mit Kroax und Fae-Rhan erst einmal ein gutes Stück vom Darosham weg, um die vielen Krieger in Ruhe ausschalten zu können.
Nach dem Abstecher nach Ranzaar gelangt Slade wieder nach Okaar. Jetzt können Sie endlich das verschlossene Gebäude neben dem Oogoobar-Lager betreten (allerdings als Gefangener). Flitzen Sie zu Beginn des Kampfes aus der Zelle raus und greifen Sie sich die verstreut herumliegende Munition. Suchen Sie sich taktisch vorteilhafte Standorte (beispielsweise Gebäudedächer, Geländeerhöhungen), um die Krieger nach und nach zu dezimieren. War die Schlacht erfolgreich, beginnt das Finale.
Sparen Sie sich den Flammenwerfer für Kroax auf, er ist damit am einfachsten zu besiegen. Mit den Kugelwaffen können Sie ihn nur schlecht anvisieren, da er sich ständig umherteleportiert. Bleiben Sie ständig in Bewegung und suchen Sie wieder Deckung, wo es geht (Bäume, Treppen). Und schließlich geht die Prophezeiung über den Ulukai in Erfüllung

Stefan Weiss ■
sw.spatz@okay.net



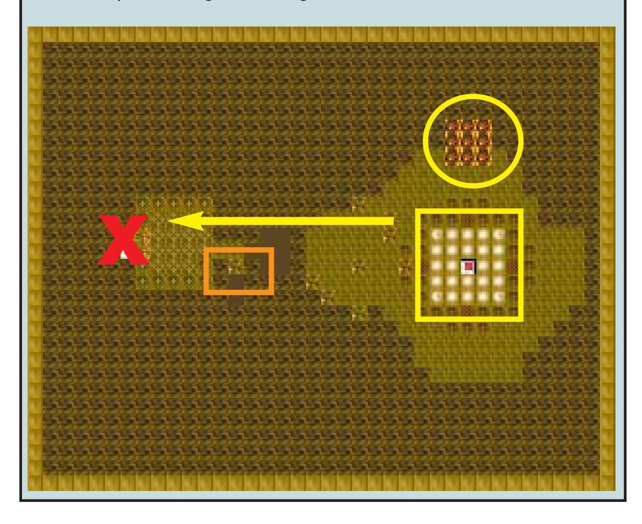
Komplettlösung

Dungeon Keeper 2

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir allgemeine Tips zu Dungeon Keeper 2 gegeben. Dieses Mal lösen wir alle Levels. Um den Dungeonbau zu erleichtern, haben wir zu jedem Level eine Übersichtskarte.

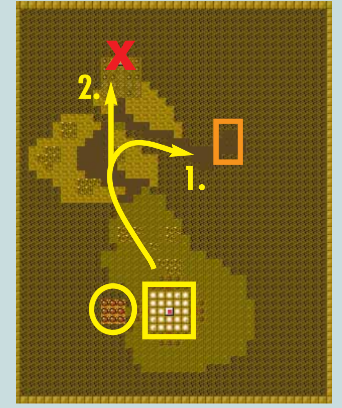
LEVEL 1 – FÜRSTENTUM LÄCHELINGEN

Bauen Sie mit Ihren Imps das Gold ab und errichten Sie einen Schlafsaal und eine Hühnerfarm.
Erobern Sie das Portal im Osten Ihres Dungeons.
Graben Sie sich mit den Imps nach Norden. Seien Sie vorsichtig, da einige Wächter dort lauern. Erledigen Sie sie mit den Goblins.
Etwas weiter im Norden treffen Sie auf Graf Antonius. Wenn Sie schnell genug sind und unentdeckt bleiben, können Sie noch vor dem Kampf den magischen Gegenstand in Besitz nehmen.



LEVEL 2 – HERZOGTUM FRÖHLICH SINGEBERG

Bauen Sie das Gold ab, aber tasten Sie sich nicht weiter als bis zur Enge im Norden vor.
Erobern Sie das Portal und errichten Sie Bibliothek, Schlafsaal, Trainingsraum und Hühnerfarm.
Lassen Sie die Magier forschen, bis sie den Zauberspruch „Donnerschlag" verbessert haben, und wagen Sie sich dann weiter nach Norden vor. Dort treffen Sie auf die Wächter von Herzog Darius. Erledigen Sie sie und gehen Sie weiter Richtung Osten, um den magischen Gegenstand einzusammeln. Er bringt Ihnen einen zusätzlichen Manaschub, den Sie im Kampf mit Herzog Darius gut gebrauchen können. Marschieren Sie auf das Heldentor im Norden zu und setzen Sie neben Ihren Geschöpfen im Kampf auch den „Donnerschlag" ein.



LEVEL 3 – GRAFSCHAFT PLEITENICH

Erobern Sie das Portal, bauen Sie Gold ab und errichten Sie alle Räume inklusive der Werkstatt. Lassen Sie das Gebiet im Norden jedoch weitgehend unangetastet.
Wenn sich einige Geschöpfe in Ihrem Dungeon niedergelassen haben und die Magier den Zauberspruch „Donnerschlag" verbessert haben, sollten Sie sich weiter nach Norden wagen. Errichten Sie dort zuerst zwei Wächterfallen. Sie helfen Ihnen, neugierige Helden abzuwehren.
Bauen Sie dann sämtliches Gold ab und warten Sie, bis Graf von Gierling aus seiner Festung kommt. Durch die Wächterfallen nimmt er bereits erheblichen Schaden, so daß Sie ihn mit dem Spruch „Donnerschlag" und Ihren Kreaturen besiegen können.



LEVEL 4 – BARONIE SCHATTENWALD

Erobern Sie das Portal im Norden und errichten Sie alle Räume, die Ihnen zur Verfügung stehen. Um spätere Überraschungen zu vermeiden, graben Sie Tunnels nach Westen und Osten und erledigen Sie dort feindliche Kreaturen. Wenn Sie die Wachräume besetzt haben, drohen Ihnen von dort keine Angriffe mehr.
Bei dem zweiten Portal im Norden sollten Sie verstärkt mit Widerstand rechnen. Außerdem treten in regelmäßigen Abständen Helden durch die unzerstörbaren Tore in die Unterwelt ein. Stellen Sie also einige Ihrer Geschöpfe zu einer Truppe zusammen, die in dem Wachraum zwischen den zwei Portalen Wache schiebt.
Der alte Bob könnte Ihnen gefährlich werden, wenn er auf Sie aufmerksam wird. Schlüpfen Sie mit dem „Symbiose"-Spruch in eine Schwarze Elfe und schalten Sie ihn mit einem Pfeilschuß aus. Auf diese Weise kann er die Helden des Barons Ludwig nicht mehr alarmieren.
Tasten Sie sich mit den Imps westlich und östlich an den festen Gesteinsfelsen entlang nach Norden. Vernichten Sie die Wächterfallen an der Außenwand der Festung und graben Sie sich mit den Imps durch eine Mauer in die Festung. Rufen Sie all Ihre Geschöpfe zusammen, um Baron Ludwig zu besiegen und den Juwel in Ihre Hände zu bekommen.



Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
X Heldentor

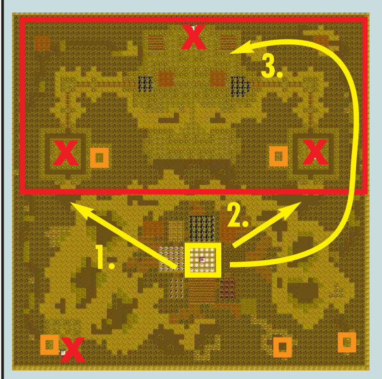
MISSION 5 – GRAFSCHAFT ULMENFORST

Wenn Sie alle Räume errichtet haben, graben Sie sich zunächst nach Süden. Dort befindet sich ein Kerker. Nehmen Sie ihn ein, passen Sie aber auf die Helden auf, die von mehreren Seiten einfallen. Stellen Sie, wenn nötig, einige Wächterfallen auf, um die Helden abzuwehren. Lassen Sie die bewußtlosen Helden von den Imps in den Kerker tragen und dort verrotten. Wenn sie dort sterben, werden sie zu Skeletten. Diese können Sie gut gebrauchen, wenn Sie später auf Angstfallen stoßen: Sie fürchten sich nämlich nicht davor.
Nehmen Sie die magischen Gegenstände in Besitz und wenden Sie sie an.
Graf Konstantin und seine Gefolgsleute sind nicht gerade leicht zu besiegen. Lassen Sie daher Ihre Geschöpfe noch einmal trainieren und dann ausruhen, bevor Sie ihn angreifen.
Bauen Sie zwei Brücken zu den Eingängen von Graf Konstantin und schicken Sie die Skelette vor. Sie zerstören die Angstfallen. Lassen Sie den Grafen dann in Ihr Gebiet vordringen, so daß Sie den „Donnerschlag"-Spruch auf ihn anwenden können. Setzen Sie Ihre Geschöpfe in der Nähe ab und entwenden Sie ihm den Juwel.



LEVEL 6A – RITTERBURG SÜSSWASSERTAL – ANGRIFF

Durch ein nicht zerstörbares Heldentor im Südwesten kommen in diesem Level immer wieder Helden in die Unterwelt. Sie versuchen, Ihren Dungeon an ungeschützten Stellen zu betreten und einzunehmen. Errichten Sie an diesen Stellen Wächter- und Angstfallen sowie Wachräume.
Nehmen Sie die Heldentore im Nordwesten und Nordosten ein, und sammeln Sie die magischen Gegenstände ein. Vergessen Sie nicht, daß Sie kein Portal besitzen und auf besiegte Helden angewiesen sind: Im Kerker oder in der Folterkammer sind sie besser aufgehoben. Lassen Sie mindestens sechs Helden zu Skeletten werden. Ohne sie können Sie die Angstfallen des Gegners nicht besiegen.
Der direkte Weg zu Ritter Eisenhelm führt Sie durch viele gegnerische Wächterfallen. Wenn Sie sich statt dessen durch einen schmalen Gang im Osten nach Norden graben, landen Sie direkt an einem von Ritter Eisenhelms Patrouille-Punkten.
Warten Sie, bis Sie mindestens 150.000 Mana besitzen, und greifen Sie dann Ritter Eisenhelm an, wenn er an dem Patrouille-Punkt vorbeikommt. Versuchen Sie, ihn mit Ihren Kreaturen etwas aus seiner Burg herauszulocken, damit er Ihr Gebiet betritt. Wenden Sie zur Unterstützung Ihrer Geschöpfe den Spruch „Donnerschlag" an und entwenden Sie Eisenhelm den Juwel.

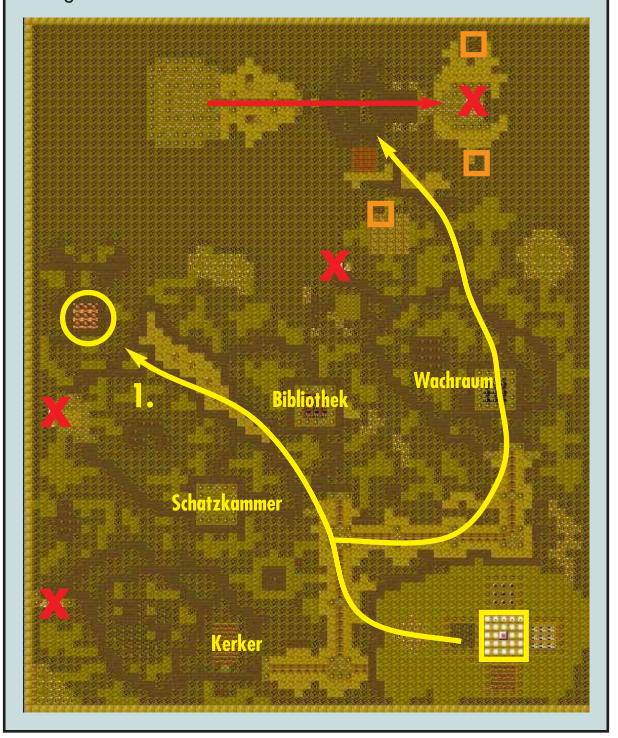


WUSSTEN SIE SCHON?

Zu Anfang jeden Levels besitzen Sie vier Imps. Wenn Sie diese in das Dungeonherz zurückwerfen, bekommen Sie für jeden Imp Mana, und die vier Imps kommen immer wieder „kostenlos" in Ihren Dungeon zurück. Auf diese Weise können Sie so lange Mana schöpfen, wie Sie möchten.

LEVEL 6B – RITTERBURG SÜSSWASSERTAL – HINTERHALT

Errichten Sie eine Bibliothek und erforschen Sie mit den Magiern den Spruch „Heilen". Da Sie anfangs „Portal" besitzen, ist es wichtig, daß Sie Ihre Kreaturen im Kampf mit den Helden am Leben erhalten.
Erkunden Sie das Gebiet westlich und nordwestlich Ihres Dungeons. Da Sie nur wenig Zeit haben, um diesen Level erfolgreich zu beenden, sollten Sie an Imps nicht sparen. Je mehr Imps Sie besitzen, desto schneller wird das Gebiet erkundet und eingenommen. Wenn Sie auf Helden treffen, wenden Sie vor allem Donnerschlag und Heilen an, um Ihre Geschöpfe zu unterstützen.
Nehmen Sie das Portal ein und sorgen Sie für genügend Schlafplätze und Hühner.
Tasten Sie sich hoch in den Norden vor und erobern Sie das Gebiet rechts von Ritter Eisenhelms Burg. Die magischen Gegenstände erreichen Sie durch eine Brücke. Im Kampf gegen Eisenhelm können sie Ihnen gute Dienste leisten.
Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird Ritter Eisenhelm versuchen, den Dungeon durch das Heldentor im Nordosten zu verlassen. Lassen Sie seine Gefolgsleute vorangehen, ohne sie anzugreifen. Warten Sie, bis sich der Ritter auf Feldern bewegt, die Sie erobert haben. Sie können dadurch den „Donnerschlag"-Spruch auf ihn anwenden. Werfen Sie Ihre Kreaturen in der Nähe von Eisenhelm ab und besiegen Sie den Ritter.



WUSSTEN SIE SCHON?

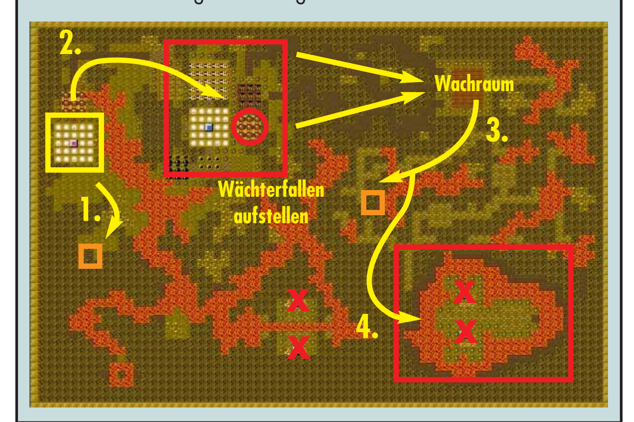
Werden Ihre eigenen Kreaturen im Kampf vom Gegner besiegt, gibt es eine Möglichkeit, sie doch noch ins Leben zurückzurufen. Wenn sie auf einem von Ihnen eroberten Feld liegen, werfen Sie dort so schnell wie möglich einen Imp ab. Er transportiert die sterbende Kreatur sofort zu ihrem Schlafplatz. Dort erholt sie sich wieder.

Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
Heldentor

D E F

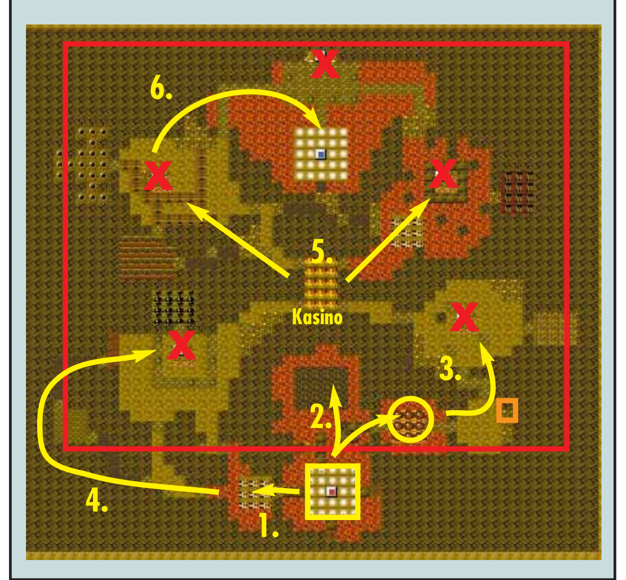
LEVEL 7 – BARONIE BERNSTEINREICH

Graben Sie sich zuerst mit den Imps Richtung Süden. Bauen Sie dort Gold ab und holen Sie sich den magischen Gegenstand.
Wenn ein paar Kreaturen in Ihren Dungeon gekommen sind, sollten Sie sich langsam zum Dungeon der Riesen wagen. Die Riesen besitzen nur niedrige Stufen, deshalb müssen Sie Ihre Geschöpfe nicht erst lange trainieren, sondern können sofort angreifen.
Übernehmen Sie die Räume der Riesen und errichten Sie an der ungeschützten Stelle im Südosten des Dungeons zwei Wächterfallen, um Helden abzuhalten. Tasten Sie sich dann weiter in Richtung Osten vor. Dort treffen Sie auf Gegner, die sich in einzelnen Räumen verstreut befinden. Stürmen Sie mit einer kleinen Truppe den Wachraum. Versuchen Sie nicht, das Gebiet ganz im Osten einzunehmen, da hier zu viele Wächterfallen auf Sie warten.
Um die Lava zu überwinden, errichten Sie eine Holzbrücke und schicken Sie schnell ein paar Imps auf die andere Seite. Wenn dort mindestens ein Feld eingenommen wurde, können Ihre Kreaturen dort abgeworfen werden.
Holen Sie sich den magischen Gegenstand und tasten Sie sich zu der Festung von Baron Sigmund vor. Im hinteren Teil der Festung warten sechs Wächterfallen auf Sie. Nehmen Sie daher lieber den vorderen Teil als Angriffspunkt. Errichten Sie eine breite Brücke und versuchen Sie mit den Imps dort schnell Wände einzureißen und Land einzunehmen.
Gleichzeitig sollten Sie mit Ihren Geschöpfen angreifen, aber immer darauf achten, daß Sie sie von der Brücke holen, bevor sie einstürzt. Bis auf Riesen und Salamander nehmen alle Geschöpfe, die in die Lava fallen, erheblichen Schaden. Wenn Sie in der Festung Fuß gefaßt haben, können Sie Baron Sigmund besiegen und ihm den Juwel entwenden.



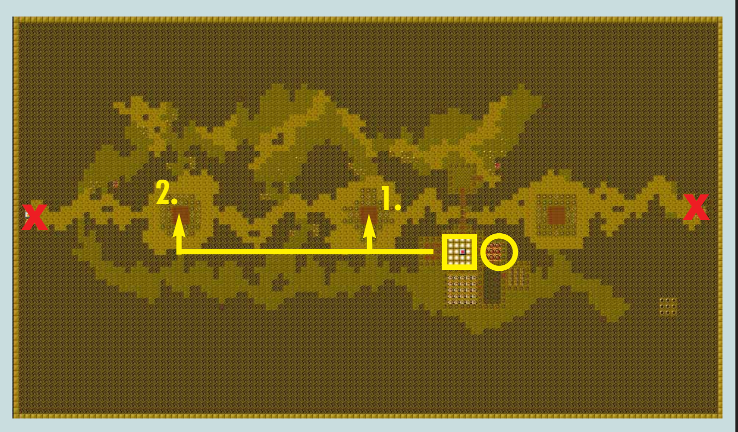
LEVEL 8 – GRAFSCHAFT DRACHENTAL

Bauen Sie mit Ihren Imps als erstes das Gold im Westen ab und legen Sie damit den Weg zur Hühnerfarm frei. Mit den Kreaturen, die Sie bereits besitzen, sind die Wache haltenden Helden leicht zu besiegen. Errichten Sie als nächstes Brücken zu der großen Fläche nördlich Ihres Dungeons und zu dem Portal in Richtung Nordosten. Auch hier treffen Sie auf Helden, die aber leicht zu besiegen sind.
Reißen Sie einen Teil der Schlafräume ab und errichten Sie einen Kerker in den Maßen 3x4. Lassen Sie die bewußtlosen Helden dorthin transportieren. Der Weg östlich des Portals führt Sie zu einem magischen Gegenstand. Um ihn in Besitz zu nehmen und weiter nach Norden vorzustoßen, benötigen Sie ein Skelett, das die Angstfalle zerstört. Vernichten Sie das Heldentor und tasten Sie sich dann langsam zu dem Heldentor im Nordwesten Ihres Dungeonherzens vor.
Wenn Sie das Kasino erobert haben, schlüpfen Sie mit dem „Symbiose"-Spruch in eine Schwarze Elfe. Schalten Sie mit gezielten Schüssen die Helden auf der Hühnerfarm im Nordosten aus. Auf diese Weise vergeuden Sie keine Geschöpfe im Kampf mit den hochstufigen Helden. Nehmen Sie dann das Heldentor nordwestlich des Kasinos ein und entwenden Sie Graf Titus den Juwel.



LEVEL 9 – FÜRSTENTUM SILBERSTROM

Das erste, was Sie in diesem Level tun sollten, ist, einen langen Tunnel in Richtung Westen zu graben. Errichten Sie dann die nötigsten Räume und lassen Sie Ihre Geschöpfe trainieren.
Reißen Sie dann mit den Imps die Wand nach Norden zum mittleren Wachraum ein. Errichten Sie eine Brücke und erledigen Sie die Helden, die sich dort befinden. Dann nehmen Sie sich den Wachraum ganz im Westen vor.
Fürst Voss läßt sich auf keinen Kampf mit Ihren Geschöpfen ein, sondern sucht den schnellstmöglichen Weg zum nächsten Heldentor. Verbarrikadieren Sie daher die Durchgänge bei den Wachräumen und auch die Gänge, die Sie gegraben haben.
Versuchen Sie, so wenig Mana wie möglich zu verbrauchen, damit Sie Fürst Voss später mit dem Spruch „Donnerschlag" betäuben und aufhalten können. Aber vergessen Sie nicht: Für diesen Spruch muß er auf einem von Ihnen eroberten Feld stehen. Wenn er betäubt ist, ist es für Ihre Kreaturen ein Leichtes, Fürst Voss den Juwel zu entwenden.



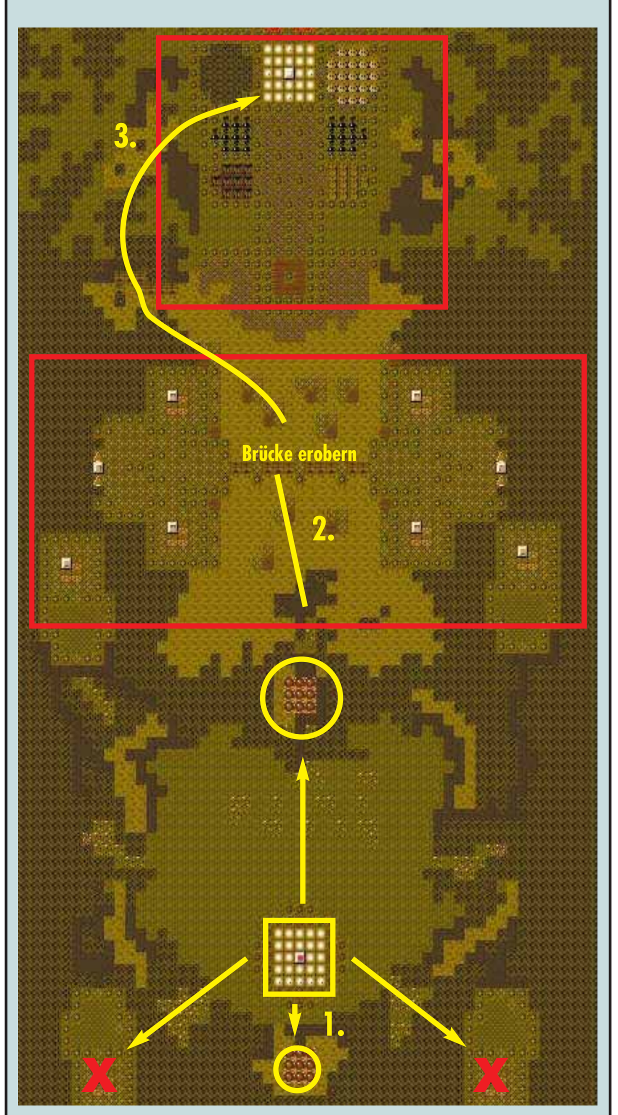
WUSSTEN SIE SCHON?

Wenn Sie eigene Geschöpfe foltern und dabei sterben lassen, werden sie auf den Friedhof gebracht und stehen dort als Vampire wieder auf. Hierfür eignen sich vor allem Glühwürmchen, Schurken und Goblins. Sie sind schwach, können nicht gut kämpfen und sind nach Aufdeckung der Karte überflüssig.

- Managruft
- Magischer Gegenstand
- Startpunkt/Eigener Dungeon
- Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
- Feindliche Dungeons
- Feindliche Portale
- Heldentor

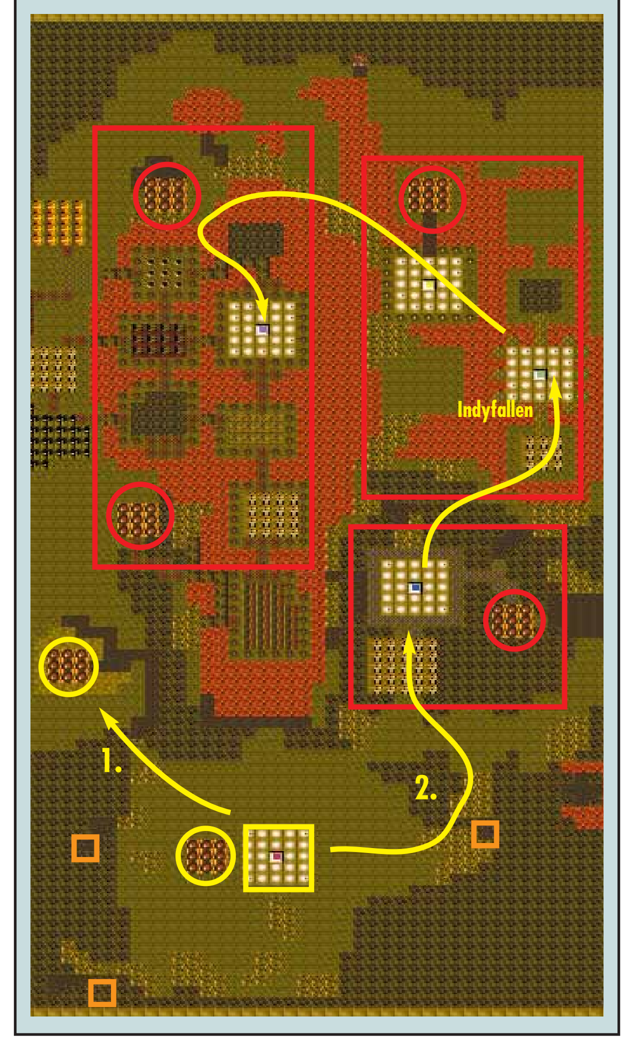
LEVEL 10 – HERZOGTUM WALD-BLATTSINGEN

In diesem Level bleibt Ihnen nicht viel Zeit, einen großen Dungeon zu bauen. Nehmen Sie die zwei Portale ein und errichten Sie die nötigsten Räume. Auf eine Bibliothek können Sie verzichten, da die Magier in so kurzer Zeit kaum Sprüche erforschen können. Setzen Sie statt dessen auf Eiserne Jungfrauen und bauen Sie eine Folterkammer.
Zerstören Sie die Heldentore westlich und östlich Ihres Dungeons und lassen Sie Ihre Geschöpfe die restliche Zeit im Trainingsraum kämpfen. Errichten Sie am Portal im Norden einige Wächter- und Angstfallen. Herzog Ronin wird hier später mit einer riesigen Anzahl von Helden einfallen und so wenigstens für kurze Zeit aufgehalten.
Spätestens wenn Ihnen nur noch zehn Minuten bleiben, sollten Sie den Weg nach Norden zu Ronins Barrikade freigraben. Schicken Sie all Ihre Imps an die Küste, um dort so schnell wie möglich Felder zu erobern. Setzen Sie Ihre Geschöpfe am Ufer ab, um den ersten Ansturm von Helden abzuwehren. Errichten Sie dann eine Brücke von der Küste direkt an die langgezogene Brücke von Ronin im Westen und nehmen Sie ein Teilstück ein. Verkaufen Sie Ihre eigene sofort wieder und verlängern Sie die eroberte bis an die Küste zu Asmodeus' Dungeon im Nordwesten. Dort setzen Sie alle Ihre Imps ab und graben weiter nach Norden. Reißen Sie währenddessen die Brücke hinter sich wieder ab, damit Ronins Gefolgsleute nicht nachkommen. Durchbrechen Sie direkt in der Nähe des Dungeonherzens die Wand, und setzen Sie alle Ihre Geschöpfe dort ab. Wenn das Dungeonherz erobert ist, gehört der Juwel Ihnen.



LEVEL 11A – BURG SCHIMMERLICH – „GEMETZEL"

Erobern Sie als erstes das Portal im Nordosten Ihres Dungeons und holen Sie sich die magischen Gegenstände. Die gegnerischen Geschöpfe fallen manchmal unerwartet in Ihren Dungeon ein, deshalb ist es besser, vorbereitet zu sein. Stellen Sie zur Vorsicht Wächterfallen am besetzten Portal und im Norden Ihres Dungeonherzens auf.
Sie sollten unbedingt einen Kerker und eine Folterkammer bauen. Einerseits kommen dadurch Eiserne Jungfrauen in Ihren Dungeon. Diese können Sie im Kampf gegen die anderen Keeper gut gebrauchen. Andererseits können Sie die besiegten Kreaturen zu Kämpfern auf Ihrer Seite machen.
Je länger Sie mit dem ersten Angriff warten, desto schlechter stehen die Chancen für Sie, im späteren Verlauf noch zu gewinnen. Die anderen Keeper sind im Kampf gegeneinander so gut geworden, daß es kaum noch möglich ist, sie zu besiegen. Starten Sie den Angriff auf den Keeper im Südosten. Achten Sie auf einen hohen Manavorrat, bevor Sie Ihren Feldzug beginnen. Sie werden fast ohne Unterbrechung auch in Kämpfe mit den anderen Keepern verwickelt.
Der zweite Gegner weiter im Osten hat Indyfallen aufgebaut. Wenn Sie sein Dungeonherz angreifen, sollten Sie darauf achten, Ihre Kreaturen schnell aufzuheben, wenn er die Indyfallen auslöst. Vergessen Sie nicht, die umliegenden Portale einzunehmen. Sie werden einige Ihrer Kreaturen verlieren, deshalb ist es wichtig, so schnell wie möglich Nachschub zu bekommen.
Der letzte Keeper hat seinen Dungeon mit Stahltüren abgesichert. Hier hilft nur, mit möglichst vielen Kreaturen die Türen zu stürmen. Wenn Sie sein Dungeonherz erobert haben, erhalten Sie den Juwel.

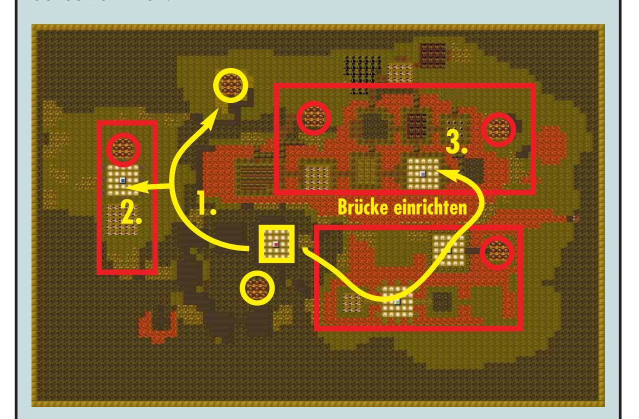


Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
Heldentor

D E F

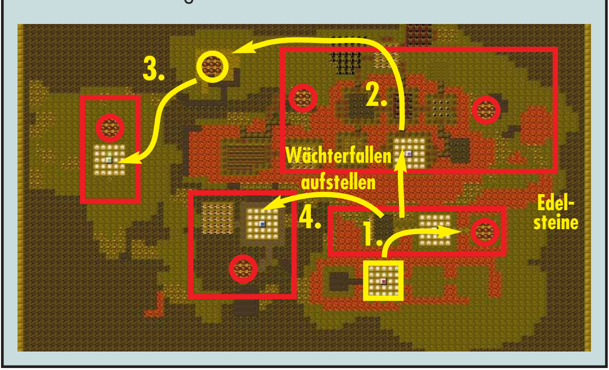
LEVEL 11B – BURG SCHIMMERLICH – „MASSAKER“

Erobern Sie als erstes das Portal im Norden. Achten Sie darauf, dem feindlichen Keeper im Westen nicht zu nahe zu kommen, sondern graben Sie sich dicht an seinem Dungeon vorbei.
Versuchen Sie auf keinen Fall, zu Anfang dieses Levels nach Osten vorzudringen. Der gegnerische Keeper ist zu diesem Zeitpunkt noch zu stark für Sie.
Bauen Sie als einen der ersten Räume eine Bibliothek und verbessern Sie Ihre Zaubersprüche.
Verschwenden Sie keine Zeit, sondern graben Sie möglichst bald eine Schneise direkt zu seinem Dungeonherz. Mit 10 Kreaturen und den Sprüchen „Donnerschlag“ und „Heilen“ ist er besiegbar.
Wenn sich Ihre Geschöpfe ausgeruht haben und das eroberte Portal weitere Kreaturen angelockt hat, können Sie sich nach Osten wagen. Der Zauberspruch „Zusammenrufen“ macht es Ihnen leicht. Plazieren Sie die Fahne unmittelbar in das feindliche Dungeonherz und sehen Sie zu, wie Ihre Geschöpfe darauf zu marschieren und es erobern.
Im Norden befindet sich der schwierigste Gegner. Am Rand des Dungeons, den Sie zuletzt erobert haben, befindet sich ein größeres Goldvorkommen. Errichten Sie dort eine Brücke schräg zum Dungeonherz des letzten Keepers. Wenden Sie den Spruch „Zusammenrufen“ an. Wenn Sie den Keeper vernichtet haben, gehört der Juwel Ihnen.



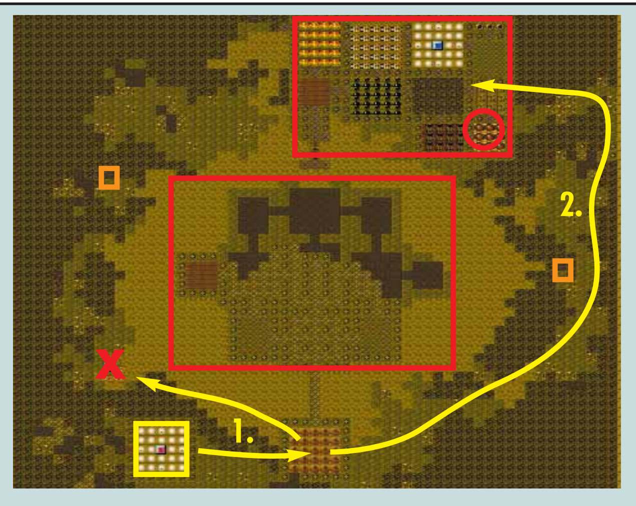
LEVEL 11C – BURG SCHIMMERLICH – „BLUTBAD“

„Blutbad“ ist die schwerste Variante des 11. Levels – ein echter Keeper hat hier die Möglichkeit, zu zeigen, was er kann. Greifen Sie sofort den Dungeon im Norden an. Mit den fünf Kreaturen, die Sie besitzen, läßt sich der erste Keeper leicht besiegen. Er besitzt außer Imps nur wenige Geschöpfe mit niedrigeren Stufen.
Errichten Sie Wächterfallen am nördlichen und westlichen Rand des eroberten Dungeons. Nach einiger Zeit wird der Keeper im Norden eine Brücke zu Ihrem Dungeon bauen. Wenn Sie das bemerken, nehmen Sie sie sofort mit ein paar Imps ein und reißen sie ab. Jetzt liegt ein Feld des gegnerischen Dungeons frei. Während die Wächterfallen neugierige Kreaturen erledigen, bauen Sie eine Brücke über die Lava und lassen ein paar Imps die Wände niederreißen. Auf diese Weise haben Ihre Geschöpfe und die Wächterfallen mehr Angriffsfläche. Vergessen Sie nicht, ein Verbindungsstück der Brücke zu Ihrem Dungeon zurück wieder zu verkaufen. Sollte die Brücke eingenommen werden, können die Gegner trotzdem nicht in Ihren Dungeon einmarschieren.
Nachdem Sie den Keeper im Norden besiegt haben, nehmen Sie sich den Keeper ganz im Westen vor. Finden Sie mit dem bösen Blick heraus, an welcher Wand Sie durchbrechen müssen, um direkt zum Dungeonherz zu gelangen.
Beachten Sie, daß nun jede Menge Geschöpfe durch die Portale gelangen. Errichten Sie Schlafsäle, Hühnerfarmen und bauen Sie die Edelsteine ab, um sie zu versorgen. Greifen Sie dann den letzten Gegner im Westen Ihres Dungeons an und holen Sie sich den Juwel.



LEVEL 12 – GROSSFÜRSTENTUM GOLDSTROM

Graben Sie sich mit den Imps in Richtung Osten. Erobern Sie dort den Friedhof und nehmen Sie so schnell wie möglich das Heldentor nordwestlich davon ein. Von dort kommen immer wieder Helden über den Friedhof, die zum Herz Ihres Dungeons wollen.
Sammeln Sie die besiegten Helden mit Ihren Imps auf. Lassen Sie sie im Kerker zu Skeletten werden oder stapeln Sie die Leichen auf dem Friedhof. Aber lassen Sie die Helden nach einem Kampf auf keinen Fall liegen. In diesem Level besitzen Sie kein Portal, so daß Sie auf



jeden Kämpfer angewiesen sind. Versuchen Sie außerdem, Ihre Kreaturen so oft wie möglich im Kampf zu heilen.
Vermeiden Sie einen Angriff auf die Festung jenseits der Brücke. Im Kampf mit Wächterfallen und gegnerischen Kreaturen ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß einige Ihrer Geschöpfe sterben. Die brauchen Sie aber noch für den Angriff auf das Dungeonherz von Malachai.
Graben Sie sich nach Norden. Dort können Sie in direkter Nähe vom Dungeonherz einfallen und Malachai in einem Blitzangriff den Juwel entwenden.

WUSSTEN SIE SCHON?

Skelette beten ohne Unterbrechung, weil Sie weder Lohn noch Nahrung benötigen. Zehn bis zwölf Skelette halten die Manapunkte immer auf 200.000, so daß Horny die gesamte Heldenfestung ganz allein erobern kann.

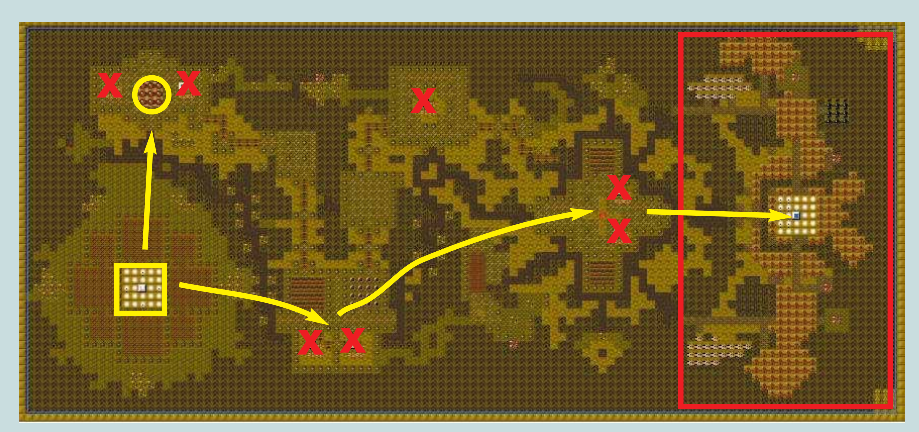
WUSSTEN SIE SCHON?

Je mehr Felder von Ihren Imps erobert werden, desto mehr Manapunkte werden Ihnen angerechnet – allerdings höchstens 500 pro Runde. Für die Imps gibt es zusätzlich Manapunkte. Versuchen Sie sie daher besonders von Wächterfallen und von Kämpfen fernzuhalten.

Managruft
Magischer Gegenstand
Startpunkt/Eigener Dungeon
Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
Feindliche Dungeons
Feindliche Portale
X Heldentor

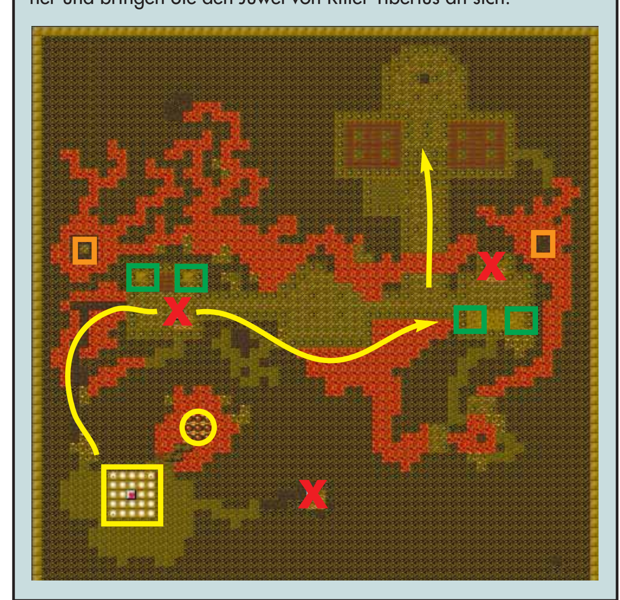
LEVEL 13 – KLOSTERBURG GOTTESTRUTZ

Um die Vampire von Malleus besiegen zu können, benötigen Sie die Mönche von St. Knut. Bauen Sie daher zuerst einen großen Kerker und eine Folterkammer, in der die Mönche später bekehrt werden. Greifen Sie die Mönche an und achten Sie darauf, daß möglichst alle von den Imps zum Kerker getragen werden. Stecken Sie sie dann in die Folterkammer und vergessen Sie nicht, die Mönche zu heilen, sonst sterben sie. Ihre Geschöpfe und bekehrten Helden werden unglücklich, wenn sie zusammen im selben Dungeon leben müssen. Errichten Sie daher einen zweiten, abgeschotteten Dungeon mit Schlafraum, Hühnerfarm, Trainingsraum, Schatzkammer und Bibliothek. Mit Holztüren lassen sich die Dungeons problemlos trennen, aber vergessen Sie den Zahltag nicht. Auch bekehrte Helden fordern Gold. Sorgen Sie also dafür, daß sich immer genügend davon in der Schatzkammer der Helden befindet. Sie treten sonst die Türen ein und verursachen Streit unter den Kreaturen.
Nehmen Sie die beiden Heldentore im Osten ein. Wenn Sie weiter nach Osten zu Malleus vordringen, beginnt er, seine Vampire auf Sie zu hetzen. Setzen Sie nun die Mönche ein. Sie werden mit den Vampiren am besten fertig. Arbeiten Sie sich langsam vor, nehmen Sie die restlichen Heldentore ein und vernichten Sie Keeper Malleus in seinem Dungeon im Osten.



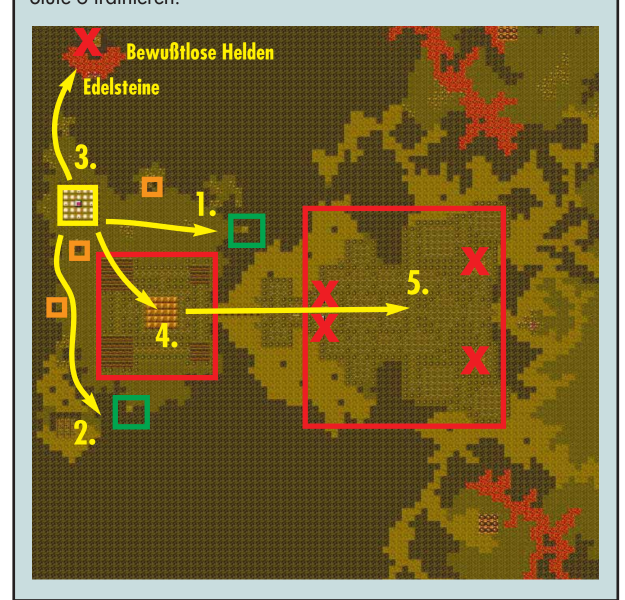
LEVEL 14 – RITTERBURG PFIRSICHBERG

Wenden Sie sich zuerst dem Heldentor in Osten zu. Es kann zwar nicht eingenommen werden, aber es strömen nach einiger Zeit von dort keine Helden mehr in die Unterwelt.
Zerstören Sie das Heldentor im Norden Ihres Dungeons, und nehmen Sie die Managruften ein. Achten Sie jedoch darauf, nicht weiter zur Festung von Ritter Tiberius vorzudringen. Ist er einmal aufmerksam geworden, schickt er Ihnen immer wieder neue Helden. Stellen Sie Barrikaden auf, damit die Imps zurückgehalten werden. Graben Sie sich statt dessen durch eine dünne Wand zur Lavamasse im Süden und errichten Sie hinter der Mauer eine Brücke in den Osten der Karte. Auf diese Weise entgehen Sie dem Beschuß durch die Wächterfallen und gelangen direkt zu einem weiteren Heldentor sowie zwei Managruften und Gold.
Arbeiten Sie sich nun zu Tiberius vor. Versuchen Sie, mit Ihren Imps Felder am Ufer einzunehmen, damit Sie eine Brücke bauen können. Warten Sie, bis Sie gut über 100.000 Manapunkte erreicht haben. Setzen Sie Horny direkt auf der Brücke ab und lassen Sie ihn angreifen. Schicken Sie ihm als Unterstützung Ihre Geschöpfe hinterher und bringen Sie den Juwel von Ritter Tiberius an sich.



MISSION 15A – FEENFESTUNG FLUXEMBERG – „KREUZZUG“

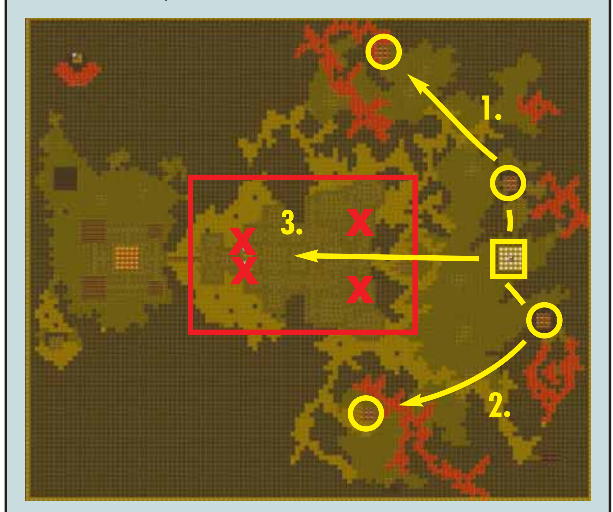
Errichten Sie Schlafräume, Kerker und Folterkammer und lassen Sie die Imps einen Tunnel zur Werkstatt des verrückten Trolls und den Managruften graben. Wenn Sie Werkstatt und Gruften erobert haben, wird ein neuer Teil der Karte frei. Vor dem verlassenen Heldentor liegen bewußtlose Helden, die Sie mit Ihren Imps nur aufsammeln müssen. Wenn die Imps sie in den Kerker gebracht haben, bekehren Sie sie. Vergessen Sie nicht, das Heldentor unbrauchbar zu machen.
Trainieren Sie die übergetretenen Helden in der Arena mindestens auf Stufe 5. Die Gefolgsleute von Großherzog Volker besitzen Stufe 4 und sind somit nicht die leichtesten Gegner. Brechen Sie durch eine Wand und greifen Sie die Wachposten an. Rufen Sie zur Unterstützung Horny herbei und übernehmen Sie den Kerkerkomplex. Achten Sie während des Kampfes darauf, verwundete Geschöpfe zu heilen, da Sie kein Portal besitzen.
Mit Hilfe der Schwarzen Ritter und der bekehrten Helden läßt sich Großherzog Volker in seiner Festung leicht besiegen. Sie sollten die Schwarzen Ritter jedoch vorher noch in der Arena mindestens bis Stufe 6 trainieren.



- Managruft
- Magischer Gegenstand
- Startpunkt/Eigener Dungeon
- Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
- Feindliche Dungeons
- Feindliche Portale
- Heldentor

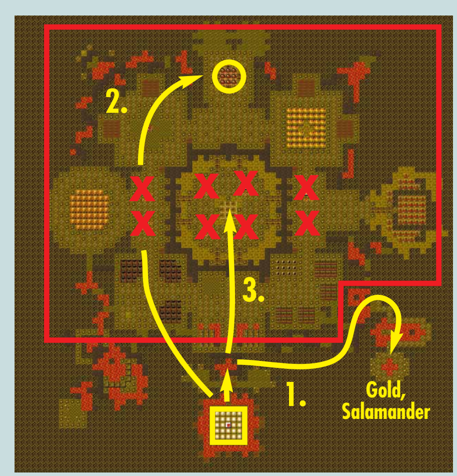
MISSION 15B – FEENFESTUNG FLUXEMBERG – „STURM“

Errichten Sie eine Arena. Von ihr angelockt, kommen Schwarze Ritter in Ihren Dungeon.
Nehmen Sie zuerst das Portal im Norden ein und warten Sie, bis einige Geschöpfe Ihren Dungeon betreten. Erobern Sie dann das Portal im Süden. Hier verstecken sich zwei Feen, also sorgen Sie dafür, daß Ihre Geschöpfe zur Stelle sind, wenn die Imps den Weg zu diesem Portal freilegen.
Auf dem Weg zu den zwei weiter entfernteren Portalen tauchen Helden auf, um Ihnen Widerstand zu leisten. Mit ein paar gut trainierten Schwarzen Rittern sind diese Gegner jedoch harmlos.
Wenn Ihre Portale keine weiteren Kreaturen mehr anlocken können und Sie diese ausreichend trainiert haben, sollten Sie sich an Großherzog Volkers Festung wagen. Lassen Sie sich im Kampf mit den Helden von Horny unterstützen und holen Sie sich den Juwel.

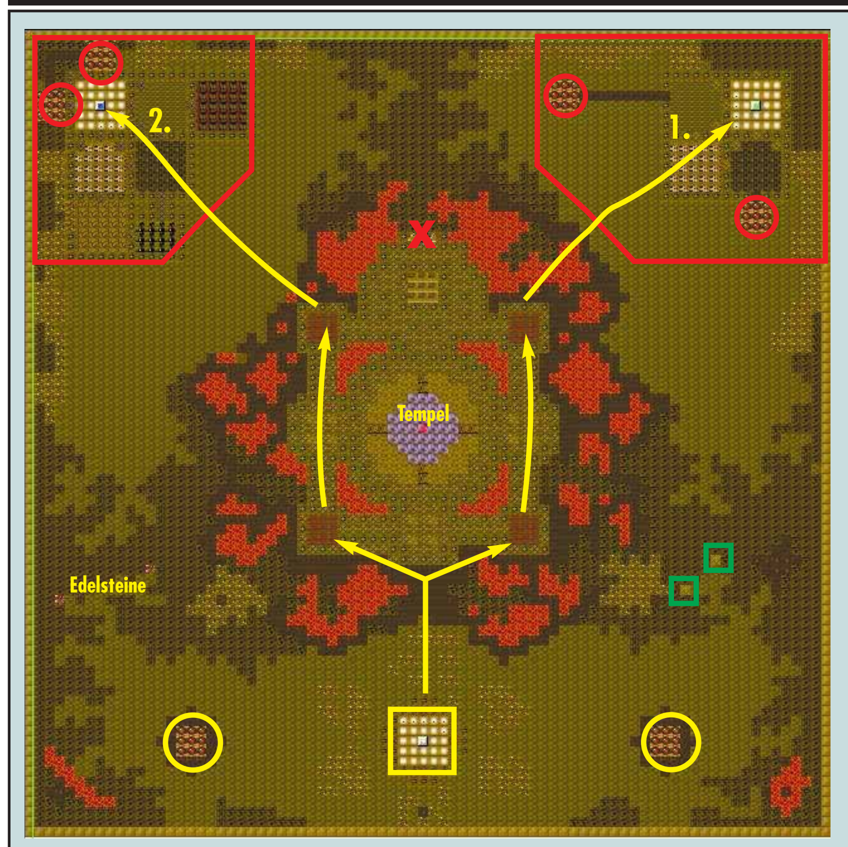


LEVEL 16 – FÜRSTENTUM STEINFESTE

Dieser Level erfordert etwas Zeit und Geduld. Fürst Reinherz besitzt fast das gesamte Gebiet und hat mehrere Heldentore. Außerdem läßt er seine Untergebenen regelmäßig patrouillieren. Reißen Sie zunächst mit Ihren Imps die Wände zu den Werkstätten ein und graben Sie dann einen Tunnel nach Osten. Dort befinden sich ein größeres Goldvorkommen und mehrere Salamander, die zu Ihnen überlaufen.
Auch wenn Geheimtüren für die meisten Helden nicht sichtbar sind, fallen sie Zwergen und Rittern sofort auf. Verzichten Sie lieber auf die Türen und lassen Sie die Wege statt dessen verlassen aussehen. So werden die Helden kaum aufmerksam.
Konzentrieren Sie sich zuerst auf die westliche Seite der Festung. Erobern Sie die zwei Heldentore und weiter im Norden das Portal. Errichten Sie in der Ecke im Nordwesten die nötigsten Räume für die Kreaturen, die nun in die Unterwelt eintreten. Wenn Ihre Geschöpfe in der eroberten Arena ausreichend trainiert haben, holen Sie Horny herbei. Marschieren Sie zur Mitte der Festung und holen Sie sich den Juwel von Fürst Reinherz.



LEVEL 17 – GRAFSCHAFT MONDSCHREIN



Errichten Sie so schnell wie möglich eine Arena, nehmen Sie die beiden Managruften im Osten ein und lassen Sie Ihre Imps für Goldvorrat an den Edelsteinminen sorgen. Es ist wichtig, die Helden möglichst frühzeitig anzugreifen. Lassen Sie zu viel Zeit verstreichen, wird der Gegner im Nordwesten zu stark für Sie. Bilden Sie Ihre Mannschaft vorwiegend aus Schwarzen Rittern und Salamandern. Konzentrieren Sie sich bei Ihrem Angriff auf die Wachräume an den Ecken des Tempels. Dort sammeln sich die Helden. Wenn Sie 20 Helden getötet haben, werden Ihnen zehn Schwarze Engel zur Verfügung gestellt. Erobern Sie mit ihnen und Ihren restlichen Kreaturen zunächst den kleineren Dungeon im Nordosten und dann den Dungeon im Nordwesten.

WUSSTEN SIE SCHON?

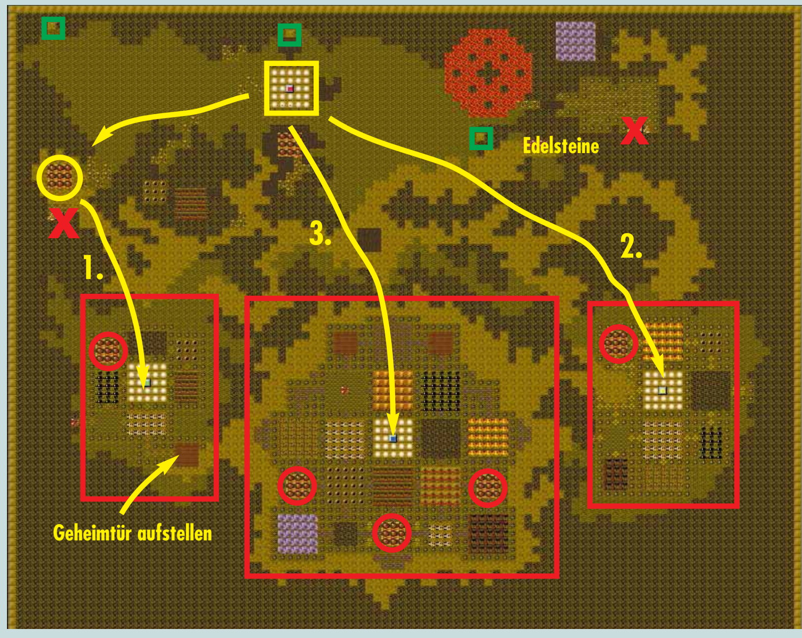
Eiserne Jungfrauen sind im Nahkampf leicht zu besiegen, der magische Blitz jedoch bringt die meisten Gegner zur Strecke. Sie können ihn allerdings erst ab Stufe 4 einsetzen. Trainieren Sie die Eisernen Jungfrauen vor Begegnungen mit Helden oder feindlichen Kreaturen im Trainingsraum oder in der Arena.

- Managruft
- Magischer Gegenstand
- Startpunkt/Eigener Dungeon
- Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
- Feindliche Dungeons
- Feindliche Portale
- X Heldentor



LEVEL 18 – BURG KIRSCHHAIN

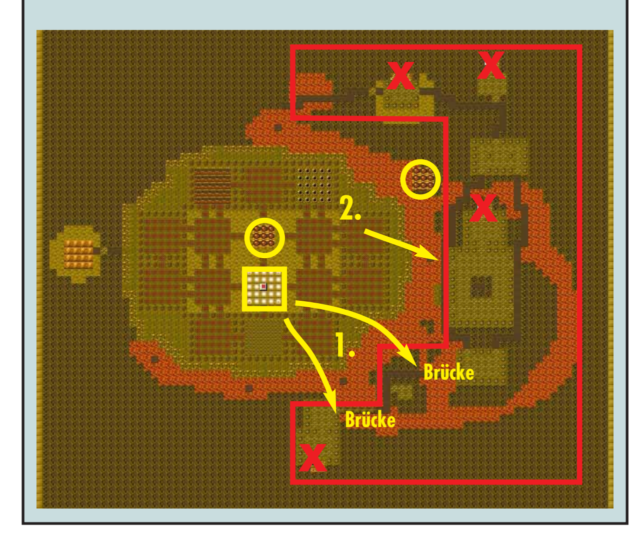
Erbeuten Sie als erstes die drei Managruften in der Nähe Ihres Dungeons und halten Sie sich an die Edelsteinminen für den Goldvorrat. Im Westen der Karte liegt ein weiteres Portal. Erobern Sie es, aber seien Sie vorsichtig: In unmittelbarer Nähe liegt ein Heldentor, aus dem regelmäßig Helden in die Unterwelt kommen. Da es sich nicht zerstören läßt, sollten Sie dort ein paar Wächterfallen aufstellen. Sie setzen den Helden genügend Widerstand entgegen.



Mit einer gut trainierten Gruppe von Schwarzen Rittern und Unterstützung von Horny lassen sich die Dungeons der Keeper Faust und Fabius leicht übernehmen. Greifen Sie zuerst den Dungeon im Südwesten an und verschließen Sie das obere Ende des Dungeons mit einer Geheimtür. Die patrouillierenden Gegner werden auf diese Weise nicht auf Sie aufmerksam. Nehmen Sie danach den Dungeon im Südosten ein. Geschöpfe, die noch keine hohen Stufen erreicht haben, sollten Sie vor dem Angriff auf die Festung von Nemesis in der Arena trainieren. Führen Sie Ihre Geschöpfe zum Haupteingang und stürmen Sie das Herz des gegnerischen Dungeons.

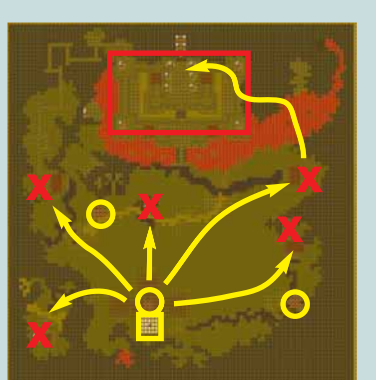
LEVEL 19 – PROTEKTORAT BUTTERKEKS

Bauen Sie alles Gold rund um Ihren Dungeon ab und sammeln Sie die magischen Gegenstände ein.
Schneiden Sie als erstes dem Prinz, der im Süden patrouilliert, den Weg ab. Nehmen Sie mit einem Imp die Brücke zum Heldentor ein und verkaufen Sie ein Stück, so daß niemand mehr hinübergelangen kann. Wenn der Prinz das nächste Mal seinen Rundgang zum Heldentor ganz im Süden der Karte macht, nehmen Sie die andere Brücke ein, die zum Hauptgebiet der Helden führt. Jetzt können Sie ihn ohne Schwierigkeiten angreifen und in der Folterkammer bekehren.
Die beiden anderen Prinzen patrouillieren sehr unregelmäßig. Warten Sie ab, bis sie beide nahe zusammen an der Westmauer vorbeilaufen, und überfallen Sie sie in einem Blitzangriff. Achten Sie darauf, ausreichend Mana zur Verfügung zu haben, um Ihre Kreaturen mit dem Spruch „Donnerschlag“ zu unterstützen. Schaffen Sie mit zwei Imps die Prinzen ebenfalls in die Folterkammer und bekehren Sie sie. Vergessen Sie aber nicht, sie zu heilen, sonst sterben sie, und der Juwel ist verloren.



LEVEL 20 – DAS HERZ DES LANDES

Versuchen Sie zunächst, auf Ihrem Gebiet zu bleiben und sich möglichst wenig in unentdecktes Land vorzuwagen. In regelmäßigen Abständen greifen etwa ein halbes Dutzend Gegner aus jedem der vier Heldentore Ihren Dungeon an. Sorgen Sie zuerst mit Schlafsälen, Hühnerfarmen und einer Arena für eine Truppe, die mit diesen Attacken fertig wird. Errichten Sie so schnell wie möglich einen Kerker und einen Tempel. Lassen Sie die gefallenen Helden im Kerker sterben. Sie sorgen als Skelette im Tempel für einen extrem schnellen Manaschub. Die Helden zu bekehren, macht in diesem Level wenig Sinn, da zu viele Helden angreifen und damit zu viele verschiedene Geschöpfe aufeinandertreffen. Auch wenn Sie einen zweiten Dungeon bauen, der von den anderen Geschöpfen abgeschottet ist, fällt es sehr schwer, alle Geschöpfe glücklich zu machen. Außerdem gibt es zu wenig Goldvorräte, um sie angemessen zu entlohnen.
Schicken Sie Horny zu den vier Heldentoren und lassen Sie ihn die postierten Helden aus dem Weg räumen. Die Imps müssen nur noch das Gebiet einnehmen. Versuchen Sie gar nicht erst, die Mauer aus Wächterfallen im Süden der feindlichen Festung zu durchbrechen. An ihr gibt es kein Vorbeikommen. Errichten Sie statt dessen eine Brücke im Nordosten, die oberhalb der Wächterfallen an die Festung führt. Reißen Sie mit den Imps die Wand ein und schicken Sie von dort aus Horny los. Versuchen Sie ihn nach Norden zu leiten. Wenn er sich woanders hinbewegt, geben Sie ihm einen Klaps und warten Sie, bis die Imps den Gang nach Norden zu Ihrem Gebiet gemacht haben. Dort setzen Sie ihn wieder ein. Beten zehn bis zwölf Skelette in Ihrem Tempel, ist es für Horny ein Leichtes, König Reginald und seine Steinritter zu erledigen.



Silke Menne ■

■ Managruft
■ Magischer Gegenstand
■ Startpunkt/Eigener Dungeon
○ Eigenes Portal/Nicht besetztes Portal
■ Feindliche Dungeons
○ Feindliche Portale
X Heldentor

Komplettlösung

Need for Speed 4

Die Need-for-Speed-Serie begeistert mittlerweile eine riesige Fangemeinde. Wir haben für Sie den neuesten Titel „Brennender Asphalt" unter die Lupe genommen und geben hilfreiche Tips zu den Strecken.



Klassische Verhaftung: Der Raser wurde in die Enge der Stadt gedrängt und hat dort einen Fahrfehler fabriziert.

Allgemeine Tips

■ Fangen Sie klein an: Ein Z3 oder ein anderes Gefährt, das nicht wesentlich mehr Pferdestärken unter der Haube hat, ist für die ersten Schritte optimal. Wenn Sie gleich mit einem Diabolo loslegen, werden Sie schnell merken, daß die Steuerung im Vergleich zur Vorversion von *NFS* sensibler geworden ist.

■ Sind Sie als Polizist unterwegs, sollten Sie gleich am Start die Sirenen anschalten, um eine sofortige Geschwindigkeitsübertretung ahnden zu können.

■ Um die Performance zu verbessern, sollten Sie den breiten Rand einschalten. Auch der Außenspiegel „frißt" enorme Grafikpower, deshalb: Weg mit dem Ding!

■ Fahren Sie alle Strecken einmal gegen den eigenen Streckenverlauf, um so Feinheiten wie Verstecke und Kurven besser erkennen zu können.

■ An Sprüngen haben die neuen Strecken deutlich weniger zu bieten als die Strecken der Vorversionen, die Sie zum Teil später als Bonuskurse bekommen. Halten Sie sich bei einem Sprung in der Mitte der Fahrbahn und schlagen Sie das Lenkrad in der Luft nicht groß ein.

■ Im Verfolgungsmodus „Flucht" können Sie ab und zu auch einmal versuchen, das Zeitlimit zu bewältigen, indem Sie die Strecke rückwärts befahren. Bei den meisten Kursen warten aber gerade dann mehr Polizisten auf Sie, als wenn Sie sie vorwärts fahren würden. So können Sie aber auch den Schwierigkeitsgrad steigern.

■ Wenn Sie in einem ganzen Pulk von Autos stecken, kann es ratsam sein, vor dem vermeintlichen Sprung kurz abzubremsen, um keinen „Luftkampf" zu riskieren und auf dem Boden der Tatsachen zu bleiben.

■ Rammen Sie, was das Zeug hält. Durch einen kleinen Rempler an der Führungsspitze ist schon so manches Rennen entschieden worden. Fahren Sie dem Gegner am besten von hinten in die Seite. Als idealer Punkt hat sich dabei eine Stelle hinter der Autotür herausgestellt.

■ Fahren Sie immer mit eingeblendeter Karte, denn auch die Polizisten sind auf dieser Karte zu entdecken.

■ Bei Crashs, die Sie durch die Luft wirbeln lassen (etwa wenn Sie seitwärts über einen Hügel „brettern"), sollten Sie den Wagen noch während der Flugphase vom PC auf die Straße zurückstellen lassen, denn so sparen Sie wichtige Sekunden.

Die neuen Strecken

Da Sie als Polizist und Raser ständig den Funk abhören sollten, müssen Sie wissen, wo Sie welche Streckenpunkte finden. Auf unseren Karten haben wir die einzelnen Stationen eingezeichnet. Weitere Tips zu den neuen Strecken:

Celtic Ruins: Die leichteste Strecke der neuen *NFS*-Kurse ist sicher die „Rundfahrt" durchs malerische Schottland. Sie benötigen ein Auto mit viel PS und einem mittelmäßigen Handling. Probieren Sie den Ferrari F50 aus. Wenn Sie als Raser unterwegs sind und sich vor der Polizei vorsehen müssen, erwartet die erste Streife Sie kurz hinter den Ruinen. Bis dahin können Sie eigentlich hemmungslos durch Schottland brausen. Eine weitere Streife ist vor dem alten Brunnen postiert. Eine gefährliche Kurve wartet kurz hinter dem Dorf auf Sie. Sind Sie als Polizist „on the road", kann es nützlich sein, sich in den Ruinen oder in der Einbuchtung am Wachsmuseum zu verstecken. An der großen Brücke darf gesprungen werden.

Landstraße: Good ole Germany hat eine schöne Strecke für Sie parat: Sie finden einige längere, mit vielen Wegpunkten gespickte



Aus Performancegründen ist es ratsam, den breiten Bildschirm zu aktivieren. Vor allem bei langsameren Rechnern mit Voodoo1-Karte hilft das enorm.



Die Stationen: 1: Alter Wachturm, 2: Ruinen, 3: Wallace Farm, 4: Feld, 5: Alter Brunnen, 6: Große Brücke/Sprung, 7: Wax-Museum, 8: Dorf, 9: S-Kurve, 10: Überführung



Nur Fliegen ist schöner: Der große Sprung in den Celtic Ruins kann problemlos mit Vollgas absolviert werden.



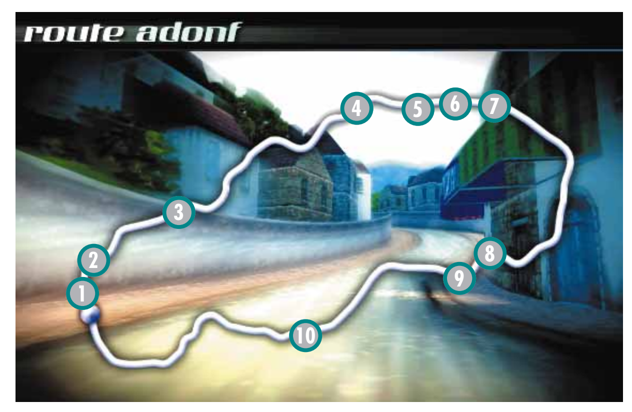
1: Altes Museum, 2: Großer Tunnel, 3: Steinbogen, 4: Überführung, 5: Haarnadelkurve, 6: Steintunnel, 7: S-Kurve, 8: Baker Castle, 9: Dorf, 10: Kingsley Mansion, 11: Feld

Geraden, aber auch eine Haarnadelkurve, die Ihnen alles abverlangt. Raser werden sich auf die ersten Polizisten im klassischen Verfolgungsmodus hinter dem Dorf einstellen müssen. Im Flucht-Modus erwarten die Polizisten Sie kurz vor dem Steintor. Mit einem Diabolo oder einem F50 wird es hart, die Strecke in einer guten Zeit zu schaffen, es ist aber möglich. Heim-Polizisten warten auf die Raser im großen Tunnel und/oder im Dorf.

Route Adonf: Ab nach Frankreich: Auf der Route Adonf erwarten Sie viele kleine, aber doch gemeine Kurven, die mit einem Wagen gefahren werden sollten, der über eine gute Kurvenbalance verfügt. Probieren Sie hier einmal den Ferrrai Maranello oder den BMW M5 aus. Kurz nach dem Start im Verfolgungsrennen Classic warten im Dorf schon die ersten Gendarmen, so daß Sie von da an – wenn Sie denn an ihnen vorbeirasen wollen – ständig auf der Flucht sind. Im Fluchtmodus stehen kurz hinter dem Tunnel die ersten Streifen. Nach dem Felsbogen wartet ein kleinerer Sprung auf Sie, während nach dem Steintunnel ein mächtigerer Satz zu absolvieren ist. Fahren Sie als Gendarmerie, können Sie sich am alten Wachturm verstecken und auf die Raser warten.



Sie können auch durch diese Gasse fahren, wenn auf der Straße zu viel Verkehr ist. Die Stühle und Tische können Sie einfach umfahren.

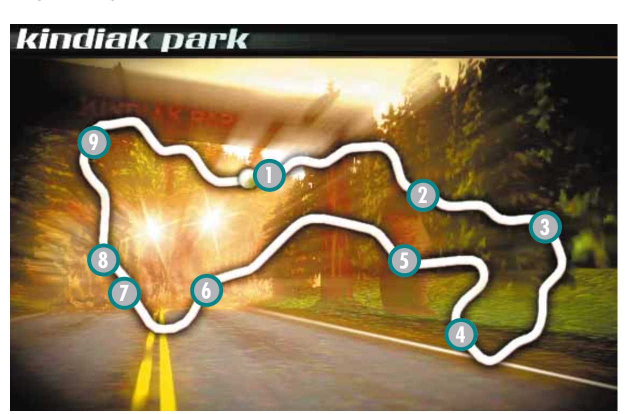


1: Dorf, 2: Alter Wachturm, 3: Tunnel, 4: Felsbogen, 5: Sprung, 6: Ruinen, 7: Überführung Highway 2, 8: Steintunnel, 9: Sprung, 10: Feld

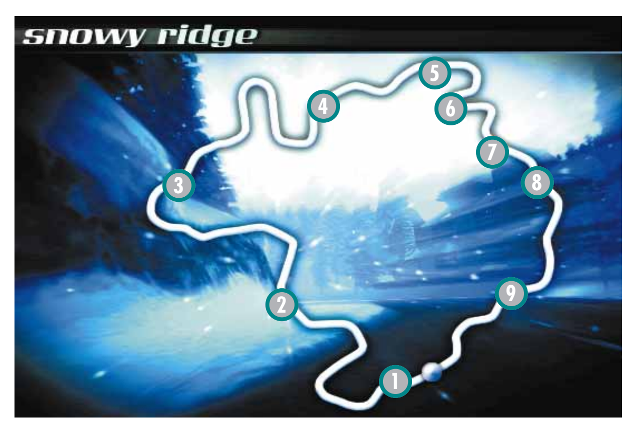
Kindiak: Eine kurvige Strecke, die Sie mit dem Ferrari F50 fahren sollten. Kurz hinter der Train Station erwarten Sie im Fluchtmodus der Verfolgung die ersten Polizisten, während im Classicmodus die ersten Polizisten kurz vor dem Parkeingang stehen. Achten Sie auf die enge Kurve hinter der Brücke. Als Polizist können Sie sich im Tunnel oder sogar auf den Gleisen verstecken. Bei letzterem müssen Sie jedoch aufpassen, daß Ihr Wagen nicht von den heranfahrenden Zügen zerquetscht wird. In die Zugtunnels fahren können Sie nicht.

Snowy Ridge: Schnee ist angesagt: Fahren Sie diese Strecke mit angeschaltetem Wetter, sollten Sie auf jeden Fall auf Regenreifen setzen. Ein Ferrari F50 ist auch hier die beste Wahl. Achten Sie auf die Schneeräumfahrzeuge, die plötzlich um die Ecke kommen können und Ihrem Wagen beträchtlichen Schaden zufügen. Die Kurven haben es alle in sich, doch besonders vor der Haarnadelkurve zwischen dem Wood- und dem Pike-Tunnel sollten Sie abbremsen. Fahren Sie im Verfolgungsmodus Classic, erwarten Sie die ersten Streifen hinter der S-Kurve. Sind Sie auf der Flucht, finden Sie hinter der Überführung die Polizisten.

Durham: Ein einfacher Kurs – nehmen Sie den Ninjo oder den McLaren F1. Gleich nach dem Start steht eine S-Kurve an, just der Punkt, an dem die Polizisten die Verfolgung mit Rasern aufnehmen. Kurz vor dem großen Tunnel wartet ebenfalls eine Streife. Sich unterstellen und auf Raser warten können Polizisten



1: Bahnübergang, 2: Train Station, 3: Großer Tunnel, 4: Brücke, 5: Tunnel, 6: Parkeingang, 7: Sprung, 8: Shire Woods, 9: Lake Shore Pier



1: Hütte, 2: Überführung, 3: S-Kurve, 4: Brücke, 5: Wood Tunnel, 6: Haarnadelkurve, 7: Pike-Tunnel, 8: Großer Tunnel, 9: Eis-Canyon



1: S-Kurve, 2: Überführung, 3: Großer Tunnel, 4: Mittelstreifen, 5: Farm, 6: Sprung, 7: Dorf, 8: Tunnel, 9: Sprung



Die Wegpunkte: 1: Jachthafen, 2: Bucht, 3: Felsbogen, 4: Leuchtturm, 5: S-Kurve, 6: Wasserfälle, 7: Twin Bridges, 8: Felsen zum Verstecken, 9: Großer Tunnel, 10: Big Drop



Wenn Sie sich an Knotenpunkten verstecken, kommt der Gegner zwangsläufig vorbei. Sie sollten ihn vor allem durch kräftiges Rammen stoppen.

an der Unterführung und am Mittelstreifen.

Dolphin Cove: Ein sehr kurviger Kurs, der einen gut ausbalancierten Wagen erfordert. Probieren Sie einmal einen Porsche – am besten den Bonus-Porsche – aus. Am Leuchtturm erwartet Sie eine gefährliche S-Kurve. Vor dem großen Tunnel gibt es einen Felsen, an dem man sich verstecken kann. Nach der S-Kurve wartet eine Polizeistreife auf den Raser (Classic-Modus), während im Fluchtmodus vor den Wasserfällen mit Cops zu rechnen ist.

Die verschiedenen Modi

Verfolgung: Im Verfolgungsmodus gibt es einige Neuigkeiten. So kann man wie bisher auch als Polizist und als Raser spielen. Im Classic-Modus fahren Sie ein Rennen gegen einen anderen Raser, müssen aber auf die Streifen aufpassen. Lassen Sie zu Beginn den Gegner ruhig ein wenig davonziehen, bis er die erste Streife auf sich aufmerksam macht und die Polizisten erst einmal von Ihnen ablenkt. Während er am Rand steht und seine Verwarnung kassiert, können Sie oftmals unbemerkt an den Polizisten vorbeiziehen und den am Anfang verlorengegangenen Vorsprung zurückgewinnen.

Ein neuer Modus ist der **Fluchtmodus**. Hier starten Sie nicht vom Startpunkt aus, sondern irgendwo anders auf der Strecke, und müssen versuchen, zwei Minuten zu überstehen, ohne von den Cops gefaßt zu werden. Dies ist mit dem richtigen Auto relativ leicht. Mit einem Z3, der in der Beschleunigung recht langsam ist, haben Sie ein echtes Problem, und die Herausforderung ist größer. Mit einem McLaren F1 sollten Sie keinen Polizisten in der Nähe erblicken müssen. Es gibt so einige Tricks, die Ihnen die Cops vom Leibe halten. Achten Sie auf unsere Tips zu den einzelnen Strecken, wo Sie sich verstecken können, damit der Helikopter Sie nicht sieht. Halten Sie sich aber nicht zu lange in einem solchen Unterschlupf auf. Fahren Sie immer mit eingeblendeter Karte, um den Standort der Polizisten (oder des Gegners im Classic-Modus) orten zu können. Achten Sie auf die Krähenfüße, die von den Polizisten ausgelegt werden. Eine Straßensperre läßt Ihnen an der Seite stets eine Durchfahrtmöglichkeit.

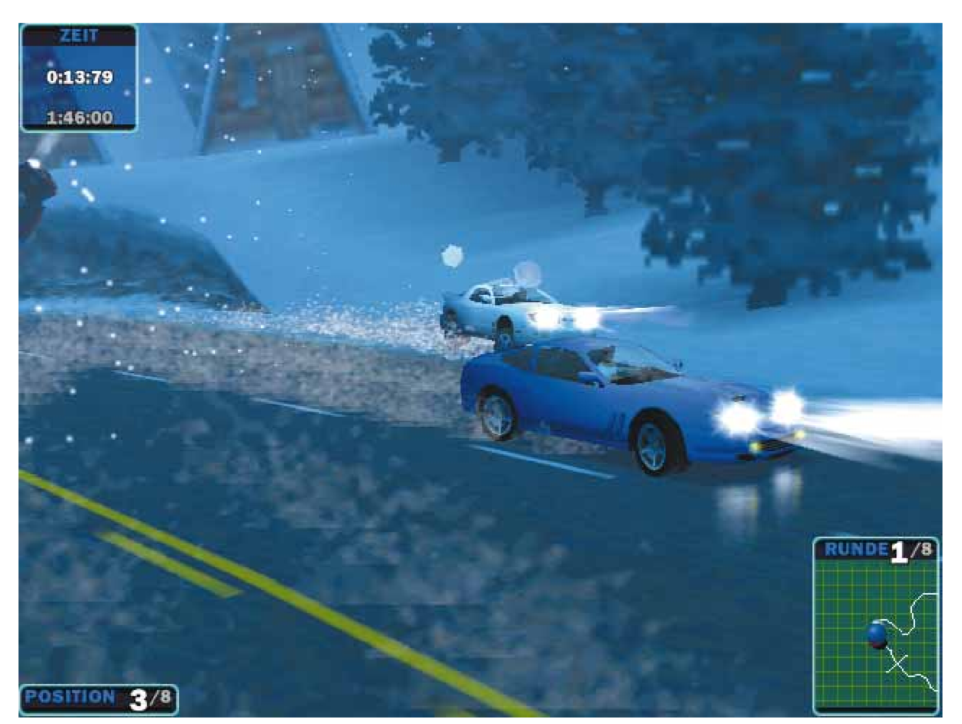
Zeitfahren: Ein Rennen gegen einen Gegner, die Polizei und den Gegenverkehr. Vorgegeben ist

DIE CHEATS

Die Cheats werden im Hauptmenü des jeweiligen Modus eingetippt.

Modus	Cheat	Effekt
Arcademodus	TR00 - TR15	Normale Straßenwagen
	ACAR	Bonuswagen
	BCAR	Bonuswagen
	CCAR	Bonuswagen
	DCOP	Bonus-Pursuitwagen
	ECOP	Bonus-Pursuitwagen
	FCOP	Bonus-Pursuitwagen
	CARS	Alle Bonuswagen
	TRACKS	Alle Bonusstrecken
	GOFAST	Motor-Upgrade
	MONKEY	Automatikgetriebe-Upgrade
	MOON	Geringe Schwerkraft
	MADLAND	Übermenschliche Gegner
	SKYVIEW	Helikopter-Kamera
	OUTMYWAY	Wenn man hupt, zerplatzen die Reifen der Gegner
	RESETYA	Wenn man hupt, werden die Gegner zurückgesetzt
Karrieremodus	BUY	Freier Einkauf
	UP0	Wagen ohne Upgrade
	UP1	Wagen mit Level-1-Upgrade
	UP2	Wagen mit Level-2-Upgrade
	UP3	Wagen mit Level-3-Upgrade
	GATES	Mehr Geld
	ALLTIERS	Alle Turniere freigeschaltet





Bei solch einem Wetter sollten Sie in den Tuningmöglichkeiten von den Regenreifen Gebrauch machen.

eine bestimmte Zeit, in der Sie nicht geschnappt werden dürfen. Zusätzlich müssen Sie das Rennen gewinnen. Lassen Sie auch hier dem Gegner dann den Vorrang, wenn die erste Streife kommt, denn die Polizei wird sich dann so lange mit ihm beschäftigen, bis er ihnen a) entwischt ist oder sie ihn b) geschnappt haben. Erst dann sind Sie an der Reihe.

Der Karrieremodus: Neu in *Need for Speed 4* ist der Karrieremodus. Sie starten mit relativ wenig Geld und müssen sich mit einem „kleineren" Wagen begnügen, um sich Meriten und Moneten zu verdienen. Nehmen Sie zu Beginn den Z3, denn er ist dem Mercedes SLK überlegen, da er ein wesentlich besseres Handling aufweisen kann. In den beiden Dreier-Turnieren zum Start geht es über die Landstraße, die Celtic Ruins und die Route Adonf – Strecken, die Sie gegen die Konkurrenz locker gewinnen sollten. Dadurch erhöht sich Ihr Kontostand, und Sie können Reparaturen oder Upgrades bezahlen. Reparieren sollten Sie Ihr Auto unbedingt, wenn Sie schon im Rennen deutliche Schäden „gespürt" haben. Die Karosserie auszubeulen ist nicht immer sinnvoll, da es sich bis kurz vor dem Totalschaden lediglich um eine kosmetische Reparatur handelt. Schäden am Motor oder Fahrwerk sind hingegen ernster zu nehmen und sollten unbedingt repariert werden. Die Upgrades sind eigentlich erst zu empfehlen, nachdem Sie den Z3 schon längst wieder verkauft und gegen ein anderes Geschoß eingetauscht haben, denn auch ohne Upgrades können Sie die ersten zwei, drei Turniere leicht gewinnen. Sparen Sie lieber auf das nächstgrößere Auto.

Wer schraubt, gewinnt: Ein ausgewogenes Setup ist das A und O bei Need for Speed 4. In den meisten Fällen bringen drastische Veränderungen der Schieberegler im Tuningmenü jedoch nur Nachteile mit sich. Es ist also Vorsicht geboten.

Die Klassensieger

Klasse B: In der Klasse B tummeln sich ein Z3 und ein Mercedes. Nehmen Sie für Rennen in dieser Klasse auf jeden Fall den Z3, sein Handling ist einfach viel besser.

Klasse A: In dieser Klasse sollten Sie auf einen Amerikaner setzen. Mit der Chevrolet Corvette sollte ein Klassensieg kein Wunschtraum bleiben.

Klasse AA: Die Qual der Wahl, da alle Autos tolle Werte aufweisen. Unterm Strich fahren Sie aber mit dem Ferrari F50 am besten, wenn Sie nicht den Bonus-Porsche freigeschaltet haben. Ansonsten sollte er die erste Wahl sein.

Klasse AAA: Drei „A" für ein Traumauto. Der McLaren F1 GTR vereint absoluten Topspeed und gute Beschleunigung mit einem tollen Handling. Die *NFS*-Eigenkreation El Nina fährt am schnellsten, ist jedoch miserabel zu „handeln".

Tuning für Anfänger

Die Tuningmöglichkeiten bei *NFS* sind immer noch beschränkt, es handelt sich schließlich eher um einen Fun-Racer, nicht um eine beinharte Simulation. Trotzdem wurden Fortschritte gemacht, und einige Optionen verändern sogar das Handling der Autos.

Motor: Nur auf Kursen, die Sie im Schlaf beherrschen und die nicht mit Kurven gespickt sind, sollten Sie den Motor auf Höchstgeschwindigkeit tunen. Ansonsten ist eine gute Beschleunigung mehr wert als Topspeed.

Bremsen: Je weiter hinten die Bremsbalance, desto besser läßt es sich „Schumi-like" durch die engen Kurven driften. Der Wagen wird aber auch schwerer zu beherrschen und bricht leichter hinten aus.

Steuerungsgeschwindigkeit: Lassen Sie die Steuerungsgeschwindigkeit in der Mitte stehen.

Übersetzungsverhältnis: Nur auf schnellen Kursen ist eine geringe Übersetzung ratsam.

Federung: Stellen Sie die Federn auf ganz weich, wird der Wagen fast unfahrbar.

Aerodynamik: Je höher, desto besser die Bodenhaftung. Wählen Sie bei Ihren ersten Fahrten ruhig erst einmal die höchste Stufe, so vermeiden Sie „Abflüge".

Reifen: Slicks sind immer gut, außer Sie haben die Option Wetter auf „an" gestellt, denn dann regnet oder schneit es fast ausschließlich auf allen Kursen. Im Schnee von Snowy Ridge befindet sich auch bei ausgeschaltetem Wetter auf den Seitenstreifen Nässe. Fahren Sie oft in die „Karparten", versuchen Sie hier eine 5:5-Lösung in Sachen Reifeneinstellung. Sind Sie „spurtreu" und bleiben auf der Straße, sind auch Slicks möglich.

Thorsten Seiffert ■

Allgemeine Spieletips

Quake 3 Arena

Obwohl das eigentliche Spiel noch nicht fertig ist, kann die Onlinegemeinde jetzt schon eine Testversion von Quake 3 Arena spielen. Unsere Tips richten sich besonders an Deathmatch-Anfänger.

Den Level kontrollieren

Wer die Kontrolle über die verschiedenen Items (Health, Armor, Ammo) der beiden Levels hat, hat schon einmal einen entscheidenden Vorteil. Nimmt man ein Item auf, so verschwindet es für eine bestimmte Zeit aus dem Level. Wenn Sie wissen, wann die gewünschten Items nach der normalen Respawn-Zeit erscheinen, dann ist die Chance groß, diese Items auch zu bekommen. Natürlich sitzt niemand mit einer Stoppuhr vor dem Monitor, aber es reicht schon aus, ein gewisses Gefühl dafür zu entwickeln. Normale Items wie Health, Armor, Armor Shards (Teilpanzerungen) und Ammo brauchen 30 Sekunden. Andere Items haben eigene Respawn-Zeiten: Der Personal Teleporter braucht eine Minute, das Mega Health 45 Sekunden, und das Quad Damage hat verschiedene Respawn-Zeiten, je nach gespieltem Level.

Ohne Armor keinen Preis

Unterschätzt wird oft die Wirksamkeit von Armor – mit Armor können Sie mehr Treffer einstecken und demzufolge länger leben. In *Quake 3: Arena* gibt es drei verschiedene Armortypen: rot (100), gelb (50) und Armor Shard (5 Armorpunkte).
Diese ersetzen sich nicht gegenseitig, sondern werden beim Aufnehmen einfach addiert. Wird man getroffen, so absorbiert das Armor zwei Drittel des Treffers. Haben Sie 100 Healthpunkte und 100 Armorpunkte, wenn Sie von 90 Hitpunkten getroffen werden, so haben Sie nach dem Treffer noch 40 Armorpunkte und 70 Healthpunkte. Ohne Armor würden Sie mit 10 Healthpunkten den Löffel beim nächsten Treffer garantiert abgeben. Besonders bei Zweikämpfen ist Armor unabdingbar. Schon ein einzelnes Armor Shard und 100 Healthpunkte beispielsweise lassen Sie einen direkten Treffer von der Railgun überleben. Maximal sind 200 Armorpunkte möglich, haben Sie mehr als 100 Armorpunkte, so reduziert sich die Zahl in kleinen Schritten, bis sie 100 Armorpunkte erreicht.

Gesund ernähren mit Health Packs

Health ist natürlich mindestens so wichtig wie Armor. Es gibt 4 verschiedene Möglichkeiten, Healthpunkte aufzunehmen: gelbe Kugeln (25 Healthpunkte), rote Kugeln (50), grüne Kugeln (5) und die blaue Mega-Health-Kugel (100). Die beiden letzten Kugeln können Ihnen auch mehr als 100 Healthpunkte verschaffen, die gelben und roten Kugeln dagegen können maximal 100 Healthpunkte liefern. Haben Sie mehr als 100 Healthpunkte, so reduzieren diese sich genau wie beim Armor in kleinen Schritten.

Hasenfuß – manchmal die letzte Rettung

Zur Zeit ist der Personal Teleporter das einzige zusätzliche Item.
Dieses können Sie auch nur einmal aufnehmen und dann benutzen. Der Teleporter bringt Sie an eine zufällige Stelle im Level. Sehr nützlich ist er, um sich aus einer brenzligen Situation zu stehlen – wenn beispielsweise die Munition knapp wird. Dazu muß man die USE-Taste natürlich möglichst praktisch belegen, so daß man nicht lange suchen muß, wenn es eng wird. Natürlich ist es etwas feige, sich einfach aus einem Zweikampf zu stehlen – aber warum soll man die Möglichkeiten, die man hat, nicht nutzen?



In dem Level Q3Test1 müssen Sie diesen Schalter drücken (einfach dagegen laufen), um die Falltür zu öffnen. Im Keller finden Sie die rote Rüstung.

Die Kraft der drei Schmerzen

Das Quad-Damage ist sicherlich das stärkste Item in *Quake 3: Arena*. Bestimmt hat id Software einfach den Namen des Items aus seinen anderen Spielen übernommen, denn in *Q3A* verdreifacht das Item die Treffer nur, während es diese üblicherweise vervierfachte. Haben Sie das Quad-Damage aufgenommen, so verursacht jeder Treffer, jeder Schuß und jeder Schlag dreimal soviel Schaden. Das Quad-Damage behält man 30 Sekunden lang – in denen man natürlich versucht, so viele Gegner wie möglich aufzutreiben, denn mit diesem Item sind Sie zwar nicht unsterblich, aber verdammt zerstörerisch unterwegs. Wie lange Sie noch Zeit haben, bis Sie wieder nur mit normaler Stärke um sich schießen, wird in der Statuszeile ganz rechts dargestellt, sobald Sie das Item aufnehmen. Die Respawn-Zeit hingegen hängt vom Level ab: In q3test2 dauert es ganze zwei Minuten, im q3test2 nur 45 Sekunden, bis das Quad-Damage wieder erscheint. Werden Sie getötet, so verlieren Sie das Item, und jeder andere kann es aufnehmen – allerdings bekommt der Aufnehmende dann nicht die volle Dauer des Items, sondern abzüglich der Zeit, die Sie es schon getragen haben.

Horch, wer sammelt Rockets ein

Die Geräusche des Spiels zu kennen und unterscheiden zu können, ist ein wichtiger Teil Ihres Erfolges gegenüber anderen. An Geräuschen können Sie erkennen, wo sich Gegner verstecken und welche Items sie aufnehmen. Springen und das folgende Aufprallen auf dem Boden beispielsweise macht eindeutig identifizierbare Geräusche. Natürlich hören andere Ihre eigenen Geräusche auch – wenn Sie also ein



Spezialgegenstand: Der persönliche Teleporter in Q3Test1 teleportiert den Spieler bei Bedarf fort.



DIE WAFFEN IM ÜBERBLICK

GAUNTLET

Die handliche Kreissäge – nicht nur Notwaffe

Ist die Munition erst einmal verballert, bleibt nur der Versuch, mit der Säge noch einigen Schaden anzurichten. Dennoch wird dieses Sägewerk im Taschenformat unterschätzt, denn der Gauntlet eignet sich beispielsweise, um die Quad-Damage-Position in q3test2 zu erobern.

ROCKET LAUNCHER

Beste Chancen bei Bodenzielen

Der Rocket-Launcher ist die wohl meistgeliebte 3D-Shooter-Waffe. Kein Wunder: Die Wirkung ist verheerend und der Einsatz so simpel wie effektiv. Optimale Auswirkungen lassen sich bei Ansammlungen von Gegnern erreichen, da selbst nichtangepeilte Gegner durch den Splash-Damage-Radius ihren Teil abbekommen. Im Nahkampf ist vor dem Schuß ein Rückwärtssprung zu empfehlen, um nicht selbst Schaden zu nehmen.

Anzahl Startmunition: ..10 Raketen
Maximale Munition: ....200 (jede Box enthält 5 weitere)
Munitionstyp: ......Rockets (Raketen)
Wirkungsgrad: ....120 Trefferpunkte bei direktem Treffer
Eigenschaden (bei Splash Damage): Maximal 45 Punkte, d. h. mit 45 Prozent Health sollte man den Finger vom Abzug lassen, wenn der Gegner direkt vor einem steht.



PLASMA GUN

Laut, schnell, vernichtend

Die Waffe zum Aufräumen: Durch geschicktes Sperrfeuer läßt sich nicht selten ein ganzer Schwarm von Gegnern in wenigen Sekunden beseitigen. Man sollte dabei jedoch weder dem Gegenüber noch Wänden zu nahe kommen, denn die Geschosse entfalten in direkter Nähe eine weniger angenehme Wirkung.

Anzahl Startmunition: 50
Maximale Munition: ......200 Schuß
Munitionstyp: ....Energy Cells
Wirkungsgrad: ......20 Trefferpunkte
Eigenschaden (bei Splash Damage): 7-15 Punkte

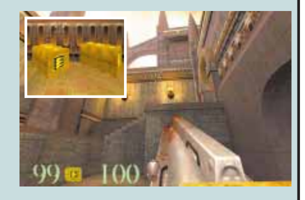


MACHINE GUN

Schnell und hartnäckig

Die Startwaffe – gut genug, um sich aus Schwierigkeiten zu befreien, ist sie aber nur bedingt als Zweikampfwaffe geeignet. Da sie für direkte Treffer sorgt, ist sie dort geeignet, wo Explosivwaffen nur wenig bewirken – z. B. um Gegner in der Luft zu erwischen.

Anzahl Startmunition: ..100 Bullets
Maximale Munition: ..200 Schuß
Munitionstyp: ....Bullets
Feuerrate: ....Hoch
Wirkungsgrad: ....8 Trefferpunkte

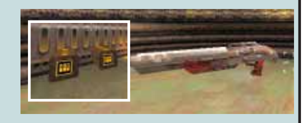


SHOTGUN

Tontaubenschießen

Langsame, aber effektive Waffe. Im Nahkampf sorgt sie für schwere Treffer, doch erst in Kombination entfaltet sich die wahre Wirkung. Sie eignet sich ideal, um „Einsatzlücken" des Raketenwerfers auszubessern, und ist auch auf Entfernung nicht zu verachten.

Anzahl Startmunition: ......10 Shells
Maximale Munition: ......200 Schuß
Munitionstyp: ....Shells
Wirkungsgrad: ......10 Schrotkörner, jedes mit 10 Trefferpunkten



RAILGUN

Geliebt – gehaßt

Sehr langsame, aber dafür umso wirksamere Waffe. An ihr scheiden sich die Meinungen der „professionellen" Spieler. In der Hand eines geübten Spielers schafft sie es, die Wirkung des Raketenwerfers in den Schatten zu stellen. Ein direkter Treffer auf einen ungepanzerten Gegner ist endgültig – deshalb immer Armor sammeln! Um mit der Railgun Erfolg zu haben, bedarf es sehr viel Übung (am besten in q3test2 im Sprung zielen üben).

Anzahl Startmunition:................. 5
Maximale Munition: 200
Wirkungsgrad: ....100 Trefferpunkte
Munitionstyp: ....Slugs



bestimmtes Item aufnehmen, weichen Sie danach vom normalen Weg ab. Andere Spieler können Sie so in die Irre führen und vielleicht sogar überraschen. Bewegt sich ein Spieler nach dem Aufnehmen eines Items eine bestimmte Zeit, so läßt sich ganz gut schätzen, wie weit er gekommen ist. Schießen Sie einfach ein paar Rockets in die entsprechende Richtung – hat sich der Gegner beim Aufnehmen des Items unbeobachtet gefühlt, so ist er kurz danach vielleicht damit beschäftigt, die Waffe zu wechseln – ein idealer Angriffs- und Überraschungsmoment also. Wartet man an einer bestimmten Stelle ab und erscheint der Gegner auch nach geschätzter Zeit nicht, so sollte man schnellstens verschwinden, denn nun hat der Gegner Sie möglicherweise bemerkt und versucht seinerseits, Sie zu überraschen. Wenn Sie in einen Kampf geraten, so hat eines oberste Priorität: Bewegung. Bleiben Sie niemals stehen, aber laufen Sie auch nicht schnurstracks von Ihrem Gegner weg – beides bietet dem Gegner ein ideales Ziel. Drehen Sie sich im Kreis um den Gegner herum, indem Sie die Tasten „Strafe Left" oder „Strafe Right" betätigen und gleichzeitig mit der Maus Ihr Ziel im Fadenkreuz halten – diese sehr effektive Technik wird auch Circle Strafe genannt.

Höher, schneller, weiter, besser

Versuchen Sie außerdem, zu springen, Haken zu schlagen (wenn Sie schon weglaufen müssen) und das Auge niemals vom Gegner zu lassen. Benutzen Sie den schon aus anderen Spielen bekannten Rocket Jump, um größere Entfernungen schneller und für andere überraschend zu überwinden. Dazu zielen Sie einfach direkt auf den Boden, feuern eine Rakete ab und drücken gleichzeitig die Leertaste zum Springen. Wenn Sie dazu noch laufen oder seitwärts „strafen", erreichen Sie mehrere Dinge: eine höhere Geschwindigkeit als die Sprünge Ihrer Gegner und eine wesentlich größere Reichweite. Und während diese sich noch von der Explosion Ihrer Rocket erholen, erreichen Sie eine Höhe, aus der dann sofort mit der nächsten Rocket nachgesetzt werden kann. In der Luft ist es auch bedingt möglich, sich zu bewegen, um beispielsweise entlegene Absätze zu erreichen. Da diese Technik einige Healthpunkte kostet, sollten Sie vorher dementsprechend etwas aufsammeln. Dieser Rocket Jump bedarf viel Übung, bevor er im richtigen Kampf eingesetzt werden kann. Und noch ein Tip, wenn es wirklich eng wird und Sie sich zurückziehen müssen: Laufen Sie rückwärts. So haben Sie den Gegner im Auge und können seinen Angriffen gegebenenfalls ausweichen. Wenn Sie dazu noch springen, wird es noch schwerer, Sie zu treffen. Und nicht zuletzt können Sie selbst aus dieser Position das Feuer auf Ihre Gegner eröffnen.

Denis und Thomas Möller ■
The innocent Crew (www.tic.de)
Clan Ocrana (www.ocrana.de)



Der Rocketjump ermöglicht riesige Sprünge und ist für Profis Routinesache – Neulinge sollten dieses Manöver erst einmal in aller Ruhe ausprobieren.

Allgemeine Spieletips

Star Wars Episode I: Racer

Wem irdische Rennvergnügen nicht mehr genug sind, der sollte sich an dem Star Wars: Racer versuchen. Mit Vollgas geht es über futuristische Strecken auf dem Weg zum Sieg. Wir helfen Ihnen mit allerhand Tips und Fahrtricks dabei, die Konkurrenz abzuhängen.



Wenn Sie zu lange den Booster benutzen, laufen Sie Gefahr, Ihre Triebwerke zu überhitzen. Reparieren können Sie sie dann nur noch, wenn Sie drei Droiden und gute Reparaturwerte haben.

Allgemeine Tips

■ Wenn Sie so schwer angeschlagen sind, daß ein Triebwerk bereits den „Abgang" gemacht hat, steuern Sie am besten schnell frontal gegen eine Mauer, da Sie ansonsten wertvolle Sekunden durchs „Herumschlingern" verlieren. Retten können Sie den Racer dann nämlich auf keinen Fall mehr.

■ Wenn Sie auf dem Schrottplatz nicht das finden, was Sie suchen, gehen Sie einfach wieder zurück und wählen Sie jeden Racer einmal aus (einschließlich des bereits ausgewählten). Wenn Sie jetzt zurückkommen, werden alle Teile auf dem Schrottplatz verfügbar sein.

■ Kaufen Sie gleich am Anfang so viele Droiden wie möglich.

■ Tauschen Sie ein fahrtüchtiges Teil auf dem Schrottplatz gegen ein kaputtes ein. In vielen Fällen gibt es eine Menge Geld dafür, und das kaputte Teil wird von Ihren Droiden in ein oder zwei Rennen komplett repariert sein.

■ Kaufen Sie Ihre Boxendroiden so schnell wie möglich. Haben Sie viele Droiden, werden die Teile des Racers schneller repariert, und Sie sparen eine Menge Geld.

■ Wenn Sie Probleme haben, auf bestimmten Kursen zu gewinnen, nehmen Sie sich ein Rennen lang die Zeit, in Ruhe und langsam die Strecke zu erkunden. Schauen Sie nach Abkürzungen und probieren Sie aus, wie Sie schwierige Stellen meistern können.

■ Fahren Sie einen großen und schweren Racer, nutzen Sie ihn zu Ihrem Vorteil, denn gegen kleinere Gegner können Sie eine Menge ausrichten, wenn Sie sie gegen die Wände schubsen oder sie anrempeln.

■ Wenn Sie Sebulbas Flammenracer haben, sollten Sie trotzdem nicht zuviel Zeit darauf verwenden, diese Waffe zu benutzen, da Sie ansonsten zu sehr von der Strecke abgelenkt werden und Fahrfehler begehen.

■ Während die Teile des Schrottplatzes immer nur von mäßiger Qualität sind, gibt es in Wattos Laden Ersatzteile in bester Ausführung. Natürlich sind diese wesentlich teurer, dafür aber auch immer erhältlich.

■ Schauen Sie auf der Suche nach Abkürzungen immer auf die Karte, da diese dort eingeblendet sind.

■ Selbst wenn ein Triebwerk mal brennt, können Sie bei den hohen Reparaturstufen eines Pods die Düse wieder herstellen.

■ Im Menü, wo Sie Ihren Racer mit neuen Teilen ausstatten können, müssen Sie die Tasten [Shift], [F4] und [4] gleichzeitig drücken, um 1.000 Dollar zu erhalten.

STEUERANGELEGENHEITEN

Um die Rennen zu gewinnen, ist das richtige Eingabegerät von großer Bedeutung. Obwohl es sich um ein Rennspiel handelt, werden Lenkrad-Fetischisten schon schnell merken, daß man mit einem guten Flightstick wesentlich besser „fährt". Während Sie mit einem Lenkrad ständig das Gaspedal drücken müssen, um Highspeed zu erreichen, können Sie an einem Flightstick die Schubregelung auf 100 Prozent einstellen. Dann fährt Ihr Pod immer Vollgas, und Sie können trotzdem durch das Betätigen der Bremse an Geschwindigkeit verlieren.
Auf den meisten Strecken können Sie im übrigen die Hoch/Runter-Bewegung des Racers „links liegenlassen", denn in der Praxis können Sie damit nur wenig anstellen. Wichtig sind jedoch die Rechts-Links-Slides, die Sie elegant um scharfe Kurven bringen.
Mit dem Knopf zum Reparieren des Pods können Sie mit Sebulbas Renner per Doppelklick den Flammenwerfer aktivieren. Vergessen Sie hingegen die Option, eine Rückansicht zuzuschalten, da diese Sie bei den hohen Geschwindigkeiten mehr als einmal an eine Wand klatschen lassen wird. Tip: Wenn Sie wirklich sehen wollen, ob Sie verfolgt werden, schauen Sie auf die eingeblendete Karte rechts oben. Die Gegner sind durch gelbe Punkte gekennzeichnet.
Auch der Slide-Button ist recht nutzlos.

S T U

■ Fahren Sie alle Strecken auch gespiegelt, denn so können Sie am besten abchecken, wo es Kreuzungen und Abkürzungen gibt.
■ Sie können jeden der Racer so modifizieren, daß sich seine Werte komplett ändern. Wenn Sie also Ihren „Lieblingsracer" gefunden haben, sollten Sie besser an seine Aufrüstung denken, als andere Renner auszuprobieren.
■ Sichtweise: Die Kamerapositionen eignen sich zwar alle zum gepflegten Rasen, doch um Rennen zu gewinnen, sollten Sie Kameraposition F4 benutzen. Nur in dieser Sichtweise haben Sie einen guten Blick über den Rest der Strecke. Wenn Sie aus den anderen Positionen fahren, werden Sie ständig von Kurven und Hindernissen überrascht, da Sie sie nicht lange vorher erkennen können.
■ Um noch höhere Geschwindigkeiten zu erzielen, können Sie die Nase des Racers nach unten drücken.
■ Reizen Sie den Booster nicht komplett aus. Wenn Sie bis an die kritische Wärmegrenze fahren, dauert die Boostphase in den folgenden Versuchen nicht mehr so lange, so daß Sie bei plötzlichen Überholmanövern Ihrer Gegner oft hilflos sind. Wenn der erste Signalton erschallt, sollten Sie den Booster deaktivieren.
■ Wählen Sie im Turniermodus immer (!) „Sieger bekommt alles", denn nur so haben Sie die Chance, Ihren Racer aufzurüsten. Haben Sie einmal ein Preisgeld „abgezogen", können Sie die Strecke zwar noch einmal fahren, Geld gibt's aber keines mehr.



Der Bullseye Navior eignet sich eigentlich für alle Kurse sehr gut. Trotzdem sollten Sie zu Beginn so viele Racer wie möglich antesten, denn jeder fährt sich ein wenig anders. Aufrüsten können Sie im übrigen auch die lahmste Möhre, wenn Sie genug Geld gewonnen haben.

Die ersten Fahrten

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen lediglich sechs Racer zur Verfügung.

Anakin Skywalker fährt einen kleinen Pod-Racer, der sich gerade auf engen Kursen mit vielen Kurven sehr gut schlägt. Andererseits ist es wegen der geringen Größe des Racers schwierig und gefährlich, mit den Gegnern „aneinanderzurasseln". Vor allem auf den Amateur-Kursen ist Anakins Gefährt jedoch das beste, das man wählen kann.

Ebe Endocott ist ein mittelgroßer Racer mit einer guten Kühlung. Die Bremsen sind aber so schwach, daß Sie auf diesen Racer verzichten sollten.

Dud Bolts Renner ist sehr schwach und nicht zu empfehlen.

Gasgano hat einen sehr großen Racer mit einer tollen Endgeschwindigkeit und guten Reparaturwerten. Leider überzeugt ansonsten kaum etwas an diesem Gefährt.

Elan Mak fährt ein schlimmes Vehikel – unbedingt vermeiden!

Ody Mandrell hat neben Anakin den besten Racer, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie nach und nach weitere Racer freischalten, sollten Sie vor allem diejenigen einmal ausprobieren, die eine gute Höchstgeschwindigkeit vorweisen können. Zwar sind auch alle anderen Punkte wichtig, doch mit einer irren Höchstgeschwindigkeit lassen sich erstmal viele der einfacheren Kurse gewinnen.

Der **Bullseye Navior** ist der Pod-Racer, der sich am besten „handeln" läßt. Zwar liegt die Beschleunigung unter dem Durchschnitt, doch ist er trotzdem eine erstklassige Wahl. Bis auf Strecken, bei denen es fast ausschließlich auf die Geschwindigkeit ankommt, ist der Navior einer der besten Renner.
Auf Strecken, bei denen es ausschließlich auf das Tempo ankommt (z. B. auf Malastrare), sollten Sie es mit Sebulbas Fahrzeug oder dem von Mawhonic versuchen.

Die verschiedenen Welten

Um mehr als die ursprünglich vorhandenen Kurse freizuschalten, müssen Sie in den meisten Rennen lediglich Dritter oder Vierter werden, was meist recht einfach ist. Tip: Fahren Sie einen Kurs am besten so lange, bis Sie ihn als Erster abschließen, denn nur so werden weitere Racer freigeschaltet. Außerdem steigert dies die zu Beginn des Spiels doch sehr niedrige Schwierigkeitsstufe.

■ **Aquilaris:** Die Kurse der Unterwasserwelt sind recht einfach. Es gibt viele Tunnels und enge Gassen. Achten Sie auf die sich stetig schließenden und öffnenden Tore.



Auf Aquilaris finden Sie diese Tore, die sich von rechts nach links schieben, so daß Sie auf schnelle Kurswechsel vorbereitet sein müssen, wenn Sie nicht gegen die Wand fahren wollen.

■ **Ando Prime:** Eisig geht es auf Ando Prime zu. Der kalte Planet hat viele gefrorene Flächen, so daß Sie mit Ihrem Racer oft nur sehr schwer manövrieren können. Die meisten Kurse auf Ando Prime haben viele Wege, um ans Ziel zu gelangen, achten Sie also auf die vielen Kreuzungen.

■ **Mon Gazza:** Minen über Minen gibt es auf Mon Gazza. Auch hier gibt es oftmals mehrere Möglichkeiten, die Strecken zu befahren. Achten Sie auf die großen Minenmaschinen, die manchmal auf den Kursen herumfahren und bei einer Kollision Ihren Racer zerstören.

■ **Malastare:** Recht einfache Strecken erwarten Sie auf dem Wüstenplaneten. Achten Sie lediglich auf die Methangase, die ab und an aus dem Boden schießen und eine Gefahr für den Racer darstellen.

■ **Oovo IV:** Viele Wege führen ans Ziel, doch manchmal endet Ihr Race auch in einem der Meteoriten, die Ihren Weg kreuzen.

■ **Tatooine:** Sehr viele schwierige Strecken finden sich auf dem bekannten *Star Wars*-Planeten. Vor allem Boonta Eve Classic wird Ihnen so manche Kopfschmerzen bereiten. Achten Sie auf die vielen Felsen und die landwirtschaftlichen Maschinen, die ab und zu den Weg blockieren.

■ **Ord Ibanna:** Die härtesten Strecken erwarten Sie hier, da Sie an vielen Stellen durch die „Netze" fallen können und somit in die Atmosphäre geschleudert werden, wodurch wertvolle Sekunden verloren gehen.

■ **Baroonda:** Auf diesem Planeten finden sich sehr offensichtliche Abkürzungen, die Ihren Pod sehr häufig durch Lavaströme führen. Zwar können Sie in den Lavaströmen fahren, doch einerseits verlangsamen diese Ihre Fahrt und andererseits beschädigen sie auf Dauer die Triebwerke Ihres Racers.

Die Klassen

■ **Amateur-Klasse**

Boonta-Trainingkurs: Ziemlich einfache Strecke, lediglich eine enge Durchfahrt stellt Sie auf die Probe. Dieser Kurs ist mit fast jedem Racer zu gewinnen.
Mon Gazza Speedway: Eine Art Rundkurs, sehr einfach.
Beedos Schreckenspfad: Nach den Seen gibt es einige leichte Sprünge, die Sie mit Highspeed absolvieren können. Im Tunnel müssen Sie sich vor den Stalaktiten in acht nehmen. Auf dem an ein Skiparadies erinnernden Streckenabschnitt gibt es eine unscheinbare Abkürzung, bei der Sie vom Pfad abkommen und den Berg hochpreschen.
Aquilaris Classic: Vorsicht vor den fahrenden Türen am Anfang. Kurz vor Schluß rasen Sie auf eine rote Wand zu. Bremsen Sie kurz vorher ab und biegen Sie rechts ab.
Malastre 100: Einen Riesensprung gibt es hier zu bewältigen. Sie müssen unbedingt weit vorher mit dem Booster auf Geschwindigkeit kommen und die Nase beim „Landeanflug" hochreißen. Nehmen Sie den Racer mit der besten Beschleunigung.

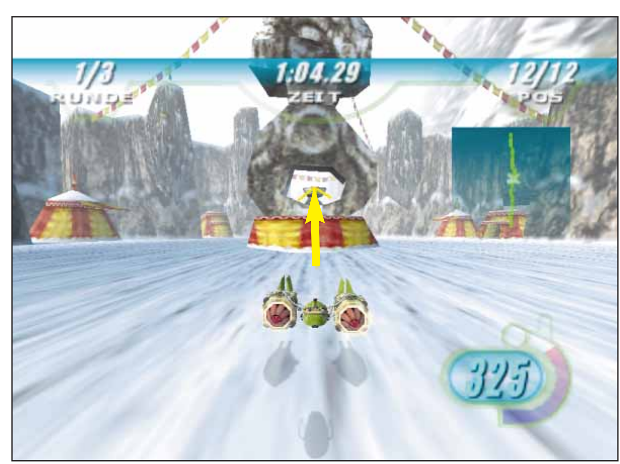


Vergeltung: Ein recht linearer Kurs. In den blauen Röhren müssen Sie Ventilatoren und Steinen ausweichen. Beim Sprung dürfen Sie nicht durch den Laserkegel fliegen.

■ **Semi-Pro-Klasse**

Die Semi-Pro-Klasse hat die ersten harten Brocken für die Racer parat.
Die Howler-Schlucht: Es geht recht einfach los. Im Eistunnel nehmen Sie jeweils die rechten Extra-Tunnels, um am schnellsten voranzukommen. Nach einem langen Sprung landen Sie später auf einer vereisten Wasserfläche. Geben Sie hier kein Vollgas, sonst landen Sie neben dem Tunnel, durch den Sie müssen.
Dug Derby: Gleich zu Beginn finden Sie zu Ihrer Rechten eine Abkürzung.
Scrapper-Rennen: Die Strecke ist sehr gerade, weshalb Sie einen schnellen Racer mit langer Boostphase auswählen sollten.
Zugga-Pokal: Rasen Sie über die Brücke mit dem Booster.
Baroo-Küste: Am Strand sollten Sie rechts um die Palmen herumfahren, dann durch die Statuen. Auf dem Weg sehen Sie rechts eine Abkürzung, in der sich eine weitere Kreuzung befindet.
Banbys Todesritt: Gleich zu Beginn gibt es zwei Brücken (Boost). An den Wasserfällen können Sie auch rechts herunterfahren, um so möglicherweise Verkehr aus dem Weg zu gehen.
Versunkene Stadt: Leichter


Spice-Minen-Rennen: Eine Abkürzung (siehe Bild) lenkt Sie an dem riesigen, todbringenden Minenfahrzeug vorbei.



Überraschung! Wenn Sie dem Pfeil folgen und völlig gerade auf das Hindernis zurasen, können Sie durch das Loch flitzen. So gehen Sie elegant dem allgemeinen Startgetümmel aus dem Weg und vermeiden Kollisionen und Rempler.



Ob Sie hier oben oder unten fahren, ist im Prinzip egal. Wählen Sie den Weg, auf dem am wenigsten Verkehr herrscht. Während die Konkurrenz sich anrempelt, können Sie im Idealfall unbehelligt davonziehen.

S T U





Vorsicht vor dem freien Fall ins Nichts. Auf dem Kurs „Dethros Rache" brauchen Sie einen gut manövrierbaren Renner.



Bei den langen Sprüngen auf „Dethros Rache" sollten Sie sich in der Luft mittig halten, sonst fallen Sie von den Plattformen und verlieren wertvolle Zeit.



Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner. Wählen Sie deshalb ein Pod mit guten Reparaturwerten.



Am Anfang des Boonta-Classic-Kurses sollten Sie unbedingt dem hier eingezeichneten Pfeil folgen: Eine lohnende Abkürzung erwartet Sie.

Kurs, der ohne große Probleme zu bewältigen ist.

Galaxis-Klasse:

Henker: In den blauen Tunnels halten Sie sich möglichst links. Bei den beiden Sprüngen ins Nichts sollten Sie vorher jeweils kurz abbremsen, um nicht aus der Bahn geschleudert zu werden. Nach dem See erwartet Sie eines der drehenden Tore. Halten Sie sich genau in der Mitte, dann kann nichts passieren. Nach der zweiten Wasserfläche sollten Sie den zweiten Durchgang von rechts benutzen.

Sebulbas Erbe: Bei der ersten Wasserfläche können Sie einfach auf die grellen Lichter zurasen. Nehmen Sie unbedingt die erste Abkürzung durch den Felsen.

Rankentor: Mit Highspeed müssen Sie durch den Dschungel. Seien Sie vorsichtig im sumpfig-schlammigen Terrain. Hier gibt es eine Abkürzung, die jedoch keine ist, sondern Sie im Kreis fahren läßt.

Andobi-Bergstrecke: In den Eiskanälen immer rechts halten, springen Sie mit Boost aufs Wasser. Fahren Sie auf dem relativ freien Feld am Kran links vorbei, um die Orientierung zu behalten. Werfen Sie ab und an einen Blick auf die Karte.

Dethros Rache: Gerade Strecke (d. h. schneller Racer mit guten Kühlungs- und Beschleunigungswerten), auf der es einige riesige Sprünge gibt. Halten Sie sich in der Mitte der Strecke, dann kann nichts passieren.

Flammenberg-Rallye: Beim Wasserfall gibt es einen heftigen Sprung. Außerdem müssen Sie durch die Lava. Vorsicht, die Hitze beschädigt Ihren Renner, deshalb sollten Sie einen auswählen, der gute Reparaturwerte aufweist.

Boonta Classic: Am Anfang gibt es rechts eine Abkürzung (siehe Foto), später einen sehr weiten Sprung. Auf den freien Flächen brauchen Sie einen starken Booster.

Elite-Klasse

Ando Prime Centrum: Ein sehr leichter Kurs ohne große Schikanen. Mit einem schneller Racer kommen Sie gut klar.

Abgrund: Schwierige Strecke! Am Anfang müssen Sie vorsichtig sein, da man durch die Seile schnell eine Etage tiefer fällt. Halten Sie sich also in der Streckenmitte. Auf dem freien Feld orientieren Sie sich immer an den Toren. Fahren Sie aber nicht unbedingt immer hindurch, sondern wählen Sie einen direkteren Weg. Wenn Sie jetzt oben herum fahren, müssen Sie aufpassen, da es keine Seitenbegrenzungen gibt und Sie schnell ins Nichts fallen. Also besser unten rum! Kurz vor Schluß warten noch zwei Sprünge auf Sie.

Der Gauntlet: Bei den Außenpassagen sollten Sie auf dem Weg bleiben, da Sie ansonsten zu sehr an Tempo verlieren. Nehmen Sie sich aber vor den aus dem Boden schießenden Flammen in acht. Zudem wartet eine tückische Drehtür.

Inferno: Ein toller Kurs durch die Lavahöhlen des Planeten. Die vielen spitzen Randsteine machen Ihrem Racer schnell den Garaus, also Achtung! Durch die Lava sollten Sie nur im Notfall und nur, wenn die Strecke durch die Hitze kurz ist, sonst wird Ihr Racer zu sehr in Mitleidenschaft gezogen.

Thorsten Seiffert ■



Der Weg ist das Ziel: Zwar zeigt der Pfeil nach rechts, doch sollten Sie auf dem Flammenberg-Kurs lieber den linken Weg einschlagen.



MIDTOWN MADNESS

Um die Cheats zu aktivieren, muß man beim Erstellen eines neuen Spielers folgende Spielernamen eingeben:

Cheat	Effekt
Showme Cops	Alle Polizisten werden auf der Minimap gezeigt
Big Bus Party	Alle Fahrzeuge sind Busse
Tiny Car	Alle Fahrzeuge sind Kleinwagen
amizdA eoJ	Alle Fahrzeuge fahren rückwärts
Jet Planes	Alle Fahrzeuge sind Flugzeuge
Warp Eleven	Die KI ist zehnmal schneller als sonst

Easter Eggs:
Wenn man folgenden Spielernamen angibt und dann im TOUR-Modus das nachstehende Auto wählt, bekommt man ein Fahrzeug, das normalerweise von der KI gesteuert wird (beispielsweise die Stretch-Limo):

Cheat	Effekt
vasedans & Cadillac	Zufälliges Auto
vavan & Ford F350	Van
vadiesels & Tour- Bus	Diesel
vacompact & VW New Beatle	Hasenähnliches Auto
vapickup & Ford F350	Pickup-Truck
vabus & City Bus Bus	Bus mit anderer Lackierung
vadelivery & Ford F350	Ladetruck
valimo & Mustang GT	Zufällige Limousine
valimoblack & Mustang GT	Schwarze Limousine
valimoangel & Mustang GT	Weiße Limousine
vataxi & Cadillac	Taxi
vataxicheck & Cadillac	Grün kariertes Taxi
vaboeing_small & Tour Bus	Mini-Jet

Cheats im Spiel:
Im Spiel drückt man gleichzeitig STRG+ALT+F7. In das Fenster schreibt man dann folgende Cheats (Schrägstrich nicht vergessen!):

Cheat	Effekt
/nodamage	Kein Schaden *
/dizzy	Der Himmel dreht sich
/fuzz	Schaltet Polizei-Radar ein *
/bridge	Die Brücken gehen schneller auf und zu *
/ufo	Ersetzt Flugzeuge durch UFOs
/swap	Die Hochbahn wird zur 737
/slide	Die anderen Autos verlieren die Bodenhaftung *
/puck	Das eigene Auto verliert die Bodenhaftung *
/grav	Halbe Gravitation – merkt man nur beim Sprung über Brücken und bei Crashs *
/postal	Die Hupe verschießt Briefkästen *
/talkfast	Der Kommentator redet schneller
/talkslow	Der Kommentator redet langsamer
/big	Die Passanten werden riesig
/tiny	Die Passanten werden winzig

Die mit * gekennzeichneten Cheats geben keine Punkte, fährt man also Blitzrennen mit den gekennzeichneten Cheats, kann man sich keine neuen Fahrzeuge freischalten!

Attila Pohlmann ■

CIVILIZATION: CALL TO POWER

Im Verzeichnis ctp_data/default/gamedata finden sich mehrere Dateien, in denen man die Grundeinstellungen des Spieles verändern kann. So findet man beispielsweise in der Datei DiffDB.txt für jede Schwierigkeitsstufe Einstellungen, mit wieviel Gold man startet. Wenn man nun etwa den Eintrag hinter STARTING_GOLD in 100000 ändert, startet man ein neues Spiel mit 100.000 Goldstücken und kann somit seiner Zivilisation sofort einen Vorsprung verschaffen.

In der Datei Units.txt befinden sich die Eigenschaftswerte der verschiedenen Einheiten im Spiel. Interessant sind vor allem die folgenden Werte:

1. **SHIELD_COST** ....Produktionskosten für die Einheit
2. **POWER_POINT** ....Stärke der Einheit
3. **MAX_HP** ....Wieviele Treffer hält die Einheit aus?
4. **ATTACK** ....Angriffskraft
5. **DEFENSE** ....Verteidigungsstärke der Einheit
6. **FIREPOWER** ....Feuerkraft
7. **VISION_RANGE** ....Sichtweite der Einheit
9. **MAX_MOVEMENT**..Maximaler Aktionsradius pro Runde (11 Schritte entsprechen beispielsweise einem Wert von 1100)

SHORTIES

Jagged Alliance 2

Mit einem kleinen Trick lassen sich die Eigenschaftswerte der einzelnen Söldner für Sprengstoff schnell erhöhen. Dazu müssen Sie als erstes die Raketenstellung in Sektor D15 erobern. Im Gebäude findet man hinter einer verschlossenen Türe drei mit Stromfallen gesicherte Truhen. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte man diese aufschießen. In einer der Kisten findet man Landminen. Läßt man diese von einem Söldner verlegen und danach wieder entschärfen (mit Handcursor darauf klicken), bekommt man meist einen Punkt im Umgang mit Sprengstoffen hinzu. Dies kann man so lange wiederholen, bis der Wert 100 erreicht hat. Manchmal steigen die Söldner sogar noch um eine Erfahrungsstufe auf. Aber Achtung: Erfahrene Söldner wollen natürlich auch mehr Geld. Deswegen sollte man diese Prozedur möglichst nur mit kostenlosen Söldnern durchführen.

Marcel Petrick ■

Dungeon Keeper 2

Sobald Sie einen Tempel mit 3x3 Feldern haben, können Sie den dunklen Göttern Kreaturen opfern. Hierzu müssen Sie das Geschöpf einfach in den Teich in der Mitte werfen. Sobald Sie zwei Geschöpfe der gleichen Rasse hineinwerfen, gönnen Ihnen die Götter ein Geschöpf einer anderen Rasse (nur nicht bei Fliegen, Goblins und Schwarzen Engeln). Dabei ist es egal, welche Stufe die Geschöpfe haben, es kommt immer nur ein Stufe-1-Geschöpf zurück. Wenn Sie Imps opfern, wird der Zauber „Imp erschaffen" billiger.

Zwei Schwarze Ritter:	Ein Vampir
Zwei Vampire:	Ein Teufler
Zwei Teufler:	Ein Schurke
Zwei Schurken:	Ein Salamander
Zwei Salamander:	Eine Eiserne Jungfrau
Zwei Eiserne Jungfrauen:	Ein Skelett
Zwei Skelette:	Eine Schwarze Elfe
Zwei Schwarze Elfen:	Ein Troll
Zwei Trolle:	Ein Zauberer
Zwei Zauberer:	Ein Goblin

Alexander Immler ■

Y
Z
#



SHORTIES

SimCity 3000

Wenn man bei *SimCity 3000* nacheinander auf die Schaltflächen „Kraftwerke“, „Belohnungen“ und „Müllentsorgung“ klickt, kann man über die Schaltfläche „Baudenkmäler“ nicht nur beliebig viele Baudenkmäler bauen, sondern auch selbst bestimmen, wo ein Wolkenkratzer oder eine Getreidefarm gebaut wird.

Matthias Eisenberg ■

Heroes of Might and Magic III

Wenn eine eigene Burg von einer viel stärkeren Armee angegriffen wird und man normalerweise keine Chance gegen den Computergegner hat, kann es sich lohnen, mit sehr schnellen und starken Einheiten von der ersten Runde an das Katapult (1.000 HP) anzugreifen. Sobald man das Katapult zerstört hat, kann man sich hinter die eigenen Mauern zurückziehen und muß sich nur noch gegen fliegende Gegner und Schützen verteidigen. So kann man mit Hilfe der drei Geschütztürme auch übermächtige Armeen mit etwas Glück noch vernichten. Während eines Kampfes auf freiem Feld ist es ratsam, mit den mittelschnellen Einheiten zu warten, bis der Gegner seinen Zug gemacht hat. Nun kann man den ersten Schlag ausführen, was einem in knappen Kämpfen oft noch den Sieg bringt.
Der Computer attackiert bevorzugt schwächere Einheiten und Schützen. Das kann man sich zunutze machen, indem man diese Einheiten in kleinere Gruppen aufteilt. So können die stärkeren Einheiten mit Zaubersprüchen (so etwa Bless, Shield, Stone Skin etc.) bedacht werden und fast ohne Gegenwehr die gefährlichsten Einheiten des Gegners auslöschen.

Christian Hund ■

Need for Speed 4

Kleines Easteregg: Starten Sie das Spiel und klicken Sie auf das Credits-Symbol. Ändern Sie den Anzeigemodus vom Textmodus auf den Photomodus. Klicken Sie jetzt auf jedes der Photos, bis Sie in ein kleines Spiel kommen. In diesem Spiel müssen Sie möglichst schnell die diversen auftauchenden Photos anklicken.

David Ickert ■

In der Datei Wonder.txt befinden sich die Werte für die verschiedenen Weltwunder. Interessant ist vor allem der Wert hinter SHIELD_COST. Die dahinter stehende Ziffer ist mit dem Faktor 10 multipliziert und steht für die Produktionskosten des Weltwunders.

In der Datei Improve.txt kann man die Produktionskosten für Gebäude verändern. Dagegen findet man in der Datei Pop.txt die Einstellungen, welche Auswirkungen ein Bürger in einer Stadt hat (wie etwa Nahrungserstellung und Produktion). Die Eigenschaftswerte der verschiedenen Terraintypen können in der Datei Terrain.txt geändert werden. Die Einträge ENV_GOLD und ENV_FOOD stehen für das Gold beziehungsweise die Nahrung, die pro Feld abgebaut werden können.

Falls Sie die Namen der Städte abändern wollen, können Sie die Datei /ctpdata/german/gamedata/civ_str.txt editieren.

Marcel Kohaupt ■

BALDUR'S GATE

Um herauszufinden, welche Gegner und Personen in einer Karte auf einen warten, kann man einfach mit einem Kleriker oder Druiden den Spruch „Unsichtbarkeit bannen“ aussprechen. Im Dialogfenster am unteren Bildrand werden sämtliche Kreaturen mit einem „Unsichtbarkeit bannen“ dahinter angezeigt. Mit einer einfachen Methode kann man mit einem Magier jede Falle entschärfen, ohne selbst dabei Schaden zu nehmen. Dazu spricht man die Zaubersprüche „Spiegelbild“ und „Unsichtbarkeit“ aus und läuft durch die Fallen hindurch. So werden nur die Spiegelbilder weggenommen, der Magier selbst bleibt aber unverletzt. Durch die Unsichtbarkeit des Zauberers werden etwaige Monster nicht auf den Magier aufmerksam.

Alexander Zerrahn ■

In *Baldur's Gate* findet man vor dem „Freundlichem Arm“ im Gebüsch einen Zauberring, der alle Sprüche des ersten Levels verdoppelt. Wenn man keinen Zauberkundigen in der Gruppe hat, lohnt es sich, den Ring zu verkaufen, da er 9.000 Goldstücke wert ist.

Matthias Eisenberg ■



Ziemlich weit am unteren Rand der Karte findet man den Ring in einem Gebüsch.

HALF LIFE

Wenn man dringend Lebensenergie braucht und sich mal wieder kein Erste-Hilfe-Kasten in der Nähe befindet, können Sie sich auch an den



Der Getränkeautomat spendet auf Knopfdruck Lebenspunkte.

Getränkeautomaten bedienen. Mit Hilfe der „Benutzen“-Taste kann man eine Dose aus dem Automaten ziehen. Diese liegt dann auf dem Boden und muß kriechend aufgenommen werden. Dies kann man mehrere Male wiederholen.

Julian Linshöft ■

DUNGEON KEEPER 2

Um kostengünstig in späteren Karten starke Kreaturen zu trainieren, sollten Sie statt eines Trainingsraums gleich eine Arena bauen. Wenn Sie genügend Mana haben, können Sie nun Ihre Kreaturen kämpfen lassen und immer wieder heilen. Dadurch umgehen Sie nicht nur die langen Regenerationszeiten, falls Sie Ihre Kreaturen bis zur Ohnmacht kämpfen lassen, sondern auch die Unterhaltskosten eines Trainingsraumes.

Philipp Schachtschneider ■

STAR WARS - DIE DUNKLE BEDROHUNG

Im 10. Level (Assault on Theed) kann man ein leichtes Repetiergewehr von der Frau bekommen, der man im 5. Level ihren Sohn wiedergebracht hat. Allerdings sollte man sich beeilen, da die Frau von Kampfdroiden umgebracht wird, wenn man zu lange zögert.
Wenn man es endlich bis zum Schluß geschafft hat und gegen Darth Maul zum Endkampf antritt, kann man einem fast aussichtslosen Kampf aus dem Wege gehen. Man sollte, sofort nachdem man die Kraftfelder passiert hat, nach links auf die „Anhöhe“ springen und von da aus den Raum auf der Brücke durchqueren. Aus sicherer Entfernung kann man nun auf den Endgegner feuern. Etwa 200 Schüsse mit dem Blaster sollten reichen, und er fällt ohne jegliche Gegenwehr um. Nun läuft man zu Qui Gon und beendet das Spiel.

Nandger Franck ■



Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung

Tuning-Tips

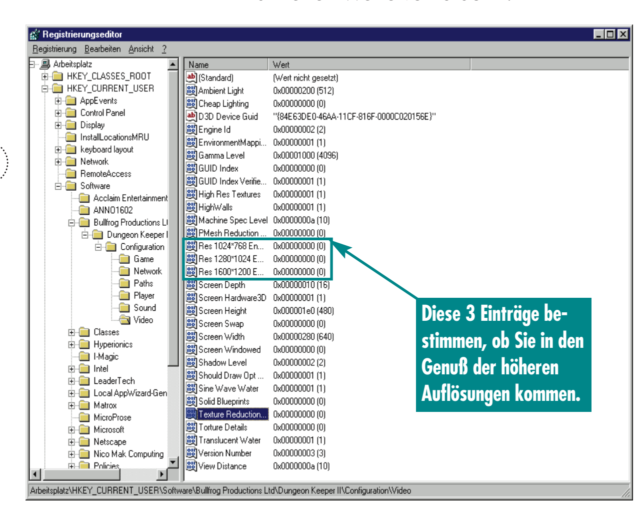
Ab dieser Ausgabe finden Sie jeden Monat die Rubrik „Tuning-Tips" zu den Spielen aus dem Tips-und-Tricks-Teil. Was genau sind Tuning-Tips? Viele Spiele lassen sich durch besondere und meistens nicht dokumentierte Einstellungen verändern. Meistens geht es dabei um mehr Spielgeschwindigkeit. Nicht selten ist es möglich, durch eine einzige Einstellung 30 oder mehr Prozent Performance aus dem Spiel zu kitzeln. Oder haben Sie einen High-End PC, auf dem sowieso alle Spiele flüssig laufen? Dann erfahren Sie in den Tuning-Tips, wie Sie die überschüssige Rechenpower nutzen können, zum Beispiel mit höheren Auflösungen.

DUNGEON KEEPER 2

Bei unseren Tuning-Tips zu *Dungeon Keeper 2* geht es ausnahmsweise einmal nicht um mehr Geschwindigkeit, sondern um mehr Übersicht und Beschränkungen des Spiels.

Warum kann ich nur in 800x600 spielen, obwohl meine Grafikkarte höhere Auflösungen leisten kann.?

Dungeon Keeper 2 unterstützt intern Auflösungen bis zu 1.600x1.200, obwohl im Optionsmenü nur maximal 800x600 angeboten wird. Um diese Beschränkungen zu umgehen, rufen Sie den Registrierungseditor auf. Klicken Sie auf „Ausführen" im Startmenü und geben „regedit" ein. Nun gehen Sie an folgende Stelle: **[HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video]** Dann dürfte es auf Ihrem Monitor so aussehen wie auf unserem Screenshot. Ändern Sie die im Bild markierten Werte von 0 auf 1.



Warum kann ich nicht weiter herauszoomen?

Dungeon Keeper 2 ermittelt beim ersten Starten die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners. Daraufhin legt das Programm den maximalen Zoomfaktor fest. Wieder einmal hilft der Registrierungseditor. Gehen Sie zu der Ihnen schon bekannten Stelle: **[HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video].** Suchen Sie den Eintrag „Machine Spec Level" und setzen Sie den Wert auf 15 (Dezimal).

Bonuslevel bei Neumond

Ist Neumond, bietet *Dungeon Keeper 2* an diesem Tag im Feldzugmenü einen zusätzlichen Level an. Im Feldzugmenü erscheint oben rechts über der Landkarte ein dunkler Mond, über den der Level gestartet wird. Damit Sie auch ohne Neumond in den Genuß des Bonuslevels kommen, müssen Sie vor dem Start von *Dungeon Keeper 2* das Systemdatum auf einen Neumond-Tag ändern (zum Beispiel auf den 13.07.1999).



OUTCAST

Wie kann ich Outcast beschleunigen, ohne die Auflösung zu reduzieren?

Schalten Sie den „Cinemascope Modus" ein. Es werden dann am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken eingeblendet und damit wird der Rechenaufwand gesenkt. Der Clou daran ist, daß Sie trotzdem in den Genuß der höheren Auflösung kommen und der PC erheblich weniger leisten muß.

Outcast ruckelt immer noch – was kann ich tun?

Falls Sie trotz des Cinemascope-Modus die Auflösung verringern müssen, hilft Ihnen vielleicht das „Anti-Alias" im Optionsmenü weiter. Es verbessert die Bildqualität sichtbar, kostet aber nicht so viel Performance wie eine höhere Auflösung.

Was soll ich tun, wenn das alles noch nicht reicht?

Reduzieren Sie im Optionsmenü die „Raumtiefe", da man hier ohne große Qualitätsverluste einiges an Geschwindigkeit herausholen kann.

Ich habe wenig Speicher in meinem PC. Was kann ich tun, um Speicher zu sparen?

Schalten Sie das „Bump Mapping" und „Flüssige Animationen" aus, da diese Optionen enorm viel Speicher benötigen.

Outcast ruckelt trotz aller Versuche immer noch. Was kann ich jetzt noch tun?

Alle Grafikfunktionen, die wir noch nicht genannt haben, steigern zwar auch die Spielgeschwindigkeit, leider läßt die Optik dabei aber stark nach. Wenn Sie bereit sind, Grafikqualität einzubüßen, können Sie sich noch an den anderen Optionen versuchen.

NEED FOR SPEED 4

Wieviel bringen mir die Funktionen, die das Aussehen des Wagens bestimmen?

Sie sollten versuchen, den Chromeffekt für die Wagen abzuschalten. Diese Maßnahme fällt nicht so sehr auf, bringt aber einiges an zusätzlicher Geschwindigkeit.

Ich möchte mehr Geschwindigkeit, will aber die Wagen in ihrer ganzen Pracht genießen.

Setzen Sie die Sichtweite auf „mittel". Es werden zwar jetzt ab und zu einfacah Gebäude am Horizont auftauchen, aber was bringt Ihnen die schönste Grafik, wenn Sie das Spiel dafür nicht richtig spielen können. Zusätzlich können Sie den Blickwinkel einschränken.

Kann ich noch etwas tun, ohne die Auflösung zu verringern?

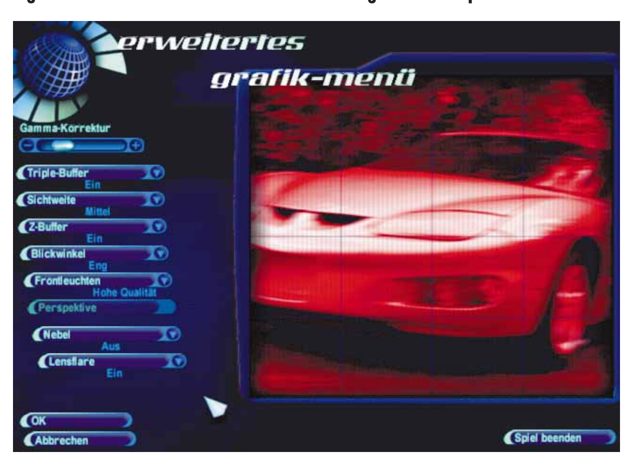
Eine weitere Tuningmöglichkeit ist der „breite Bildchirm". Ähnlich wie bei Kinofilmen im Fernsehen bekommen Sie oben und unten einen schwarzen Balken. So können Sie die Vorteile einer hohen Auflösung mit hoher Geschwindigkeit kombinieren.

Wie kann ich herausfinden, ob meine Tunigmaßnahmen erfolgreich waren?

Sie sollten sich eine Strecke mit möglichst vielen Gebäuden am Straßenrand aussuchen und dann darauf achten, wie flüssig das Spiel läuft. Wenn Sie erst einmal einige Gegner durch eine Stadt verfolgen, werden Sie sehen, ob Ihre Bemühungen erfolgreich waren. Bei solchen Strecken geht *Need for Speed 4* schon einmal die Puste aus.



Das Grafikmenü bietet jede Menge Optionen, um Need For Speed 4 zu beschleunigen. Hier stellen Sie die Grafikdetails der Wagen und die Spezialeffekte ein.



Das erweiterte Grafikmenü bietet weitere Tuningmöglichkeiten: Hier können Sie zum Beispiel die Sichtweite und den Blickwinkel anpassen.

QUAKE 3 ARENA TEST



Quake 3 Test für Puristen und Performancesüchtige: Mit minimalen Einstellungen für Details, Licht und Geometrie ist Q3Test nicht mehr schön, aber schnell.

Kann ich Quake 3 Test ohne Qualitätsverlust beschleunigen?

Quake 3 Test bietet, wie seine Vorgänger, zahlreiche Einstellungen für die Grafik. Die vielen Optionen erlauben es, die Grafikvielfalt schrittweise zu gunsten höherer Spielgeschwindigkeit zu reduzieren.

Wie kann ich mir Frames per Second anzeigen lassen?

Rufen Sie die Konsole auf (Taste „^") und geben sie folgende Zeilen ein:
bind "Taste" "toggle cg_drawfps"
set cg_drawfps 0
Mit diesen beiden Befehlen binden Sie eine Taste an die Framecounter-Funktion. Natürlich muß für „Taste" eine noch nicht belegte Taste gewählt werden. Nun können Sie den Framecounter ganz nach Belieben mit der belegten Taste ein- und ausblenden.

Wie wichtig ist der Detailregler für die Texturen?

Der Regler für die Texturdetails hat enormen Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit. Wenn Sie den Regler ganz nach rechts schieben, wird *Quake 3 Test* auf den meisten Rechnern unspielbar. Puristen, denen Geschwindigkeit mehr als Optik bedeutet, werden den Regler möglichst weit links positionieren.

Bringt mir das trilineare Filtering etwas?

Auf das trilineare Filtering können Sie ruhigen Gewissens verzichten, da es kaum auffällt und Sie noch ein wenig Performance mehr erzielen.

Was bedeutet „Default" bei der Farbtiefe?

Wenn Sie zu den glücklichen Besitzern einer 3D-Karte gehören, die 32-Bit-Rendering beherrscht, sollten Sie bei *Quake 3 Test* aufpassen. Das Spiel versteht nämlich unter „Default" 32 und nicht 16 Bit. Die Einstellung „Default (32 bit)" bremst aber selbst die schnellsten PCs aus, und sollte daher nicht gewählt werden.

Ist es von Vorteil, den Himmel auf „High Speed" zu stellen?

Der Bildaufbau wird dadurch enorm beschleunigt. Der Nachteil ist jedoch, daß die Portale nicht mehr darstellen, was am Zielort vor sich geht. Wer auf dieses grafische und taktische Detail verzichten kann, erfreut sich einer deutlich besseren Spielperformance.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations), und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Ab	90%	Referenzklasse
Ab	80%	Oberklasse
Ab	70%	Gehobene Mittelklasse
Ab	50%	Mittelklasse
Unter	50%	Unterklasse

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, daß er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

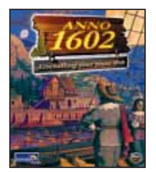
Warum wird abgewertet?

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

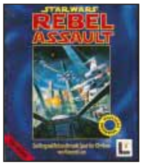
Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozeß eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

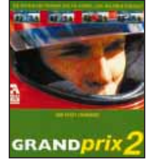


Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflußreichsten Spiele der vergangenen Jahre:

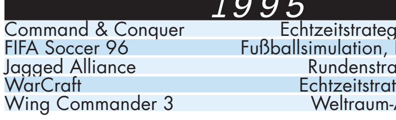
1992	
Bundesliga Manager Pro	Fußballmanager, Software 2000
Civilization	Rundenstrategie, MicroProse
Falcon 3.0	Kampfjet-Simulation, MicroProse
Monkey Island 2	Adventure, LucasArts
Ultima Underworld	3D-Rollenspiel, Origin

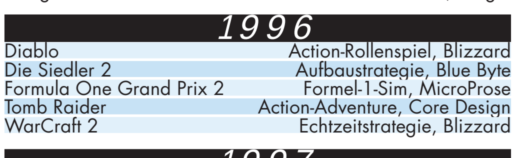
1993	
Comanche	Kampfhubschrauber-Action, NovaLogic
Dune 2	Echtzeitstrategie, Westwood Studios
Rebel Assault	Actionspiel, LucasArts
Strike Commander	Kampfjet-Actionsimulation, Origin
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel, Origin



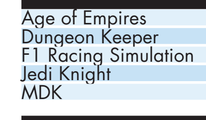
1994	
Anstoß	Fußballmanager, Ascaron
Colonization	Strategiespiel, MicroProse
Die Siedler	Aufbaustrategie, Blue Byte
Magic Carpet	3D-Action, Bullfrog
SimCity 2000	Aufbaustrategie, Maxis




1995	
Command & Conquer	Echtzeitstrategie, Westwood
FIFA Soccer 96	Fußballsimulation, Electronic Arts
Jagged Alliance	Rundenstrategie, Sir-Tech
WarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard
Wing Commander 3	Weltraum-Action, Origin



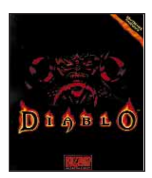
1996	
Diablo	Action-Rollenspiel, Blizzard
Die Siedler 2	Aufbaustrategie, Blue Byte
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Sim, MicroProse
Tomb Raider	Action-Adventure, Core Design
WarCraft 2	Echtzeitstrategie, Blizzard



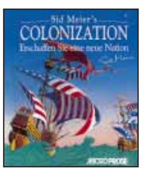
1997	
Age of Empires	Echtzeitstrategie, Ensemble Studios
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie, Bullfrog
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation, Ubi Soft
Jedi Knight	3D-Action, LucasArts
MDK	Action, Shiny



1998	
Anno 1602	Aufbaustrategie, Sunflowers
Commandos	Echtzeittaktik, Pyro Studios
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adv., Looking Glass
Half-Life	3D-Action, Valve
StarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard









PC Games Collection

Vom Marktführer empfohlen



Electronic Arts, Hasbro Interactive, Infogrames – drei der bedeutendsten Spielehersteller und das meistgekaufte PC-Spielemagazin Europas haben die PC-Games-Collection Vol. 1 zusammengestellt, die eine ganze Reihe von Klassikern zum Preis von DM 49,95 bündelt und seit Ende Juli auf dem Markt ist. Die zehn Spiele stammen aus allen wichtigen Genres und bieten sich somit als eine Art Grundausstattung für jede Sammlung an. Auch wenn Sie auf der Suche nach einem bestimmten Tophit sind, der nicht mehr regulär im Handel erhältlich ist, kommen Sie hier allemal auf Ihre Kosten. Die Titel im einzelnen: Das Urlaubsparadies-Aufbaustrategiespiel *Holiday Island* von Sunflowers, das Comic-Adventure *Simon the Sorcerer 2*, der Jump&Run-Spaß *Asterix & Obelix*, das partytaugliche Quizspiel Trivial Pursuit mit mehr als 1.000 Fragen, der Strategie-Knüller *Worms United*, die legendäre Formel-1-Simulation *Grand Prix* von MicroProse, das Städte-Aufbaustrategiespiel *SimCity 2000*, Bullfrogs urkomische Krankenhausverwaltung *Theme Hospital*, Origins Kult-Rollenspiel *Ultima 8: Pagan* sowie *Bundesliga 99*, der Fußballmanager von EA Sports samt DFB-Lizenz und Spielkommentaren vom ZDF-Experten Wolf-Dieter Poschmann. Das dazugehörige offizielle Lösungsbuch bringt im Laufe des Augusts der bhv-Verlag auf den Markt.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Warpack 1

Kriegspielzeug



Ein herausragendes Hexagonstrategiespiel, eine ganz manierliche Kampfhubschraubersimulation, ein katastrophales Rundenstrategiespiel und eine betagte U-Boot-Simulation – all das gibt's für DM 29,95 von SSI. *Panzer General 3D, Team Apache, Soldiers at War* und *Silent Hunter Commanders Edition* stecken in der Box. Spartip: Das mit Abstand beste Spiel dieser Sammlung, *Panzer General 3D*, finden Sie in diesem Monat auch als Vollversion auf der PC-Games-Plus-CD.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend

ACTION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Referenzklasse				
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empire Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Oberklasse				
Conflict: Freespace – The Great War	Weltraum-Action	Interplay	86	08/98
Descent 3	3D-Action	Interplay	80	08/99
Forsaken	3D-Action	Acclaim	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	Take 2 Interactive	80	01/98
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfroboter-Simulation	MicroProse	82	07/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	GT Interactive	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	84	08/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	80	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Requiem	3D-Action	3DO/Cyclone Studios	85	04/99
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Acclaim	85	07/98
Turok 2 : Seeds Of Evil	3D-Action	Acclaim	83	02/99
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Epic Games	83	08/99
Wargasm	Action	Digital Image Design	88	01/99
X – Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	LucasArts	88	05/99
Gehobene Mittelklasse				
Addiction Pinball	Flipper	Electronic Arts	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut	86	03/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Interplay	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Interplay	78	01/99
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Extreme Assault	Action-Shooter	Blue Byte	92	06/97
Flying Saucer	UFO-Simulation	Software 2000	75	05/98
Frogger	Jump&Run	Hasbro Interactive	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London (Z)	Action	Take 2 Interactive	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	Infogrames	80	08/98
Heavy Gear	Kampfroboter-Simulation	Activision	74	01/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Heavy Gear 2	Kampfroboter-Simulation	Activision	76	08/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate '76	Action	Activision	85	06/97
Interstate '76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
I-War	Action	Electronic Arts	89	01/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Acclaim	85	07/98
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Electronic Arts	87	09/97
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	GT Interactive	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Microsoft	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Electronic Arts	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	21st Century	82	03/97
Spec Ops	Action-Strategie	Take 2 Interactive	83	06/98
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starsiege	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	75	05/99
Subculture	Action	Ubi Soft	83	12/97
The Reap	Action	Acclaim	70	01/98
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Turok	3D-Action	Acclaim	85	11/97
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	3DO Studios	84	01/98
Upspring 2: Lead And Destoy	Action-Strategie	3DO Studios	72	03/99
V2000	Action	Ubi Soft	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega	88	11/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	LucasArts	70	02/98
Mittelklasse				
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	21st Century	75	10/96
Abuse	Action	Electronic Arts	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Acclaim	64	01/97
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Alone in the Dark 3	Action-Adventure	Infogrames	85	03/95
Amok	Action	GT Interactive	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Area 51	Action	GT Interactive	72	04/97
Asghan	Action-Adventure	LucasArts	59	02/99
Assassin 2015	Action	Warner Interactive	74	12/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bug!	Jump&Run	Sega	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Acclaim	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Megamedia	78	12/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Electronic Arts	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Ubi Soft	62	11/98
Deadly Tide	Shoot 'em Up	Microsoft	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Interplay	91	05/96
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	82	04/96
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Shiny Entertainment	90	04/96
Exhumed	Action	BMG Interactive	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
FX Fighter Turbo	Beat'em up	GT Interactive	74	03/97
Glover	Jump&Run	Hasbro Interactive	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Hellbender	Action	Microsoft	74	11/96
Hell-Copter	Action	Ubi Soft	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Infogrames	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Havas Interactive	70	01/97
Iron & Blood	Action	Acclaim	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Psygnosis	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	GT Interactive	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eidos	72	09/97
Mageslayer	Action	GT Interactive	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	BMG Interactive	71	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Software 2000	80	12/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfroboter-Simulation	Activision	85	12/96
My Friend Koo	Action	CDV	50	04/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Philips Media	70	10/96
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	Sega PC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	Electronic Arts	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Return Fire	Action	Warner Interactive	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket Science	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	LucasArts	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Psygnosis	62	08/98
Shadow Master	Action	Psygnosis	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Interplay	82	12/96
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	Sega	54	12/98
Southpark	3D-Action	Acclaim	65	06/99
Star Control 3	Weltraum-Action	Accolade	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Storm	Action	Electronic Arts	70	06/96
Super Bubsy	Action	Electronic Arts	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terracide	Weltraum-Action	Eidos	69	07/97
Terra Nova: Strike Base Centauri	Weltraum-Action	Looking Glass	91	05/96
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimarks	80	02/96
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	85	09/94
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Trash-It	Arcade-Action	GT Interactive	79	07/97
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	Interactive Magic	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'em Up	Sega	93	08/96
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWF in Your House	Beat 'em Up	Acclaim	62	03/97
Xenocrazy	Weltraum-Action	Grolier Interactive	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	Acclaim	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	63	07/97
Unterklasse				
3D Pinball: Nascar	Flipper	Havas Interactive	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Havas Interactive	54	06/97
3D Ultra Pinball	Flipper	Havas Interactive	65	01/96
3D Ultra Pinball – Der vergessene Kontinent	Flipper	Havas Interactive	42	02/98
Abaron	Action	Tantalus	15	02/96
Adrenix	Action	Playmates Interactive	41	09/98
Agent Armstrong	Action	Virgin Interactive	39	11/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Activision	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Baku Baku Animal	Geschicklichkeit	Sega	50	09/96
Banzai Bug	Action	Grolier Interactive	29	06/97
Barrage	Action	Activision	45	11/98
Batman Forever	Action	Acclaim	45	06/97
Batman Forever	Action	Acclaim	72	03/96
Battle Arena Toshinden	Beat 'em Up	Playmates Interactive	70	08/96
Battle Cruiser 3000 AD	Action	Gametek	29	04/97
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam	Action	Mirage	48	12/96
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen – Legacy of Kain	Action	Activision	58	11/97
Bubble Bobble	Arcade-Action	Acclaim	30	11/96
Bug Too	Arcade-Action	Sega	50	06/97
Cadillacs & Dinosaurs	Action	Rocket Science	32	01/96
Captain Quazar	Action	3DO	42	01/97
Creep Night	Action	Havas Interactive	68	10/96
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyber Gladiators	Beat 'em Up	Havas Interactive	54	01/97
Cyberia 2	Action	Virgin Interactive	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Dactylus	Action	CDM	21	04/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Deer Hunter 2	3D-Action	GT Interactive	16	05/99
Deer Stalker	3D-Action	Interplay	22	11/98
Defcon 5	Action	Millennium	48	05/96
Descent	3D-Action	Interplay	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragonheart	Jump&Run	Acclaim	42	02/97
Dragons Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Magic Bytes	30	12/97
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eraser Turnabout	Action	Electronic Arts	23	01/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Extreme Pinball	Flipper	Electronic Arts	69	02/96
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Firo & Klawd	Action	BMG Interactive	21	12/96
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Grid Run	Action	Virgin Interactive	32	04/97
Guts 'n Garters in DANN Danger	Action	Electronic Arts	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hyperblade	Action	Activision	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Fox Interactive	49	06/97
Isnogud	Jump&Run	Microids	55	05/97
Judge Dredd	Action	Acclaim	50	07/96
L.A. Blaster	Action	Cryo Interactive	21	04/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98

Gold Games 3

Goldschlager

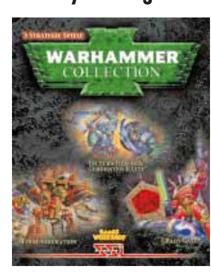


Satte 450.000 Stück hat TopWare Interactive von der Spielesammlung *Gold Games 3* verkauft. Aus diesem feierlichen Anlaß wird zwischen dem 16. August und dem 15. September (und nur so lange!) eine streng limitierte Special Edition dieser Compilation unter dem Motto „Goldener Sommer" angeboten. Anstelle von bislang DM 69,95 zahlen Sie dann nur noch den Aktionspreis von gleichermaßen unverbindlichen wie sensationellen DM 29,95. *Gold Games 3* umfaßt insgesamt 23 PC-Spiele von guter bis sehr guter Qualität. Die Highlights: *Tomb Raider, Bundesliga Manager 97, POD, Flying Corps, Links LS 98, Pro Pinball: Timeshock* und *Earth 2140*. Übrigens: In diesem Zeitraum werden auch alle *Gold Games 3*-Lagerbestände zu diesem Preis verkauft – mehr als 30 Mark brauchen Sie für dieses Goldstück also nicht einzuplanen. Für den Herbst 1999 bereitet das TopWare-Interactive-Team bereits den vierten Teil der *Gold Games*-Reihe vor, der wieder mit erstklassigen Titeln aufwarten wird. Nähere Informationen über die Zusammensetzung und den Preis werden im Laufe des Augusts erwartet.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Warhammer-Collection

Fantasy-Strategie von SSI



Die Fans anspruchsvoller Rundenstrategiespiele freuen sich über das neueste Angebot von SSI, das drei Fantasy-Titel für DM 29,95 vereint: *Im Schatten der gehörnten Ratte, Warhammer Epic 40.000 Final Liberation* und *Warhammer 40.000 Chaos Gate*. Die drei mittelklassigen Spiele basieren auf dem *Warhammer*-Universum des US-Brettspielspezialisten Games Workshop.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Loadstar	Action	Rocket Science	49	01/96
Lode Runner 2	Arcade-Action	GT Interactive	40	12/98
Mega Man X	Action	Capcom	63	03/96
Men in Black	Adventure	Gremlin Interactive	52	01/98
Metal Rage	Action	Titus	41	02/97
Mortal Coil	Action	Virgin Interactive	41	02/96
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Gametek	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Necromantics	Jump&Run	Effigy	25	02/97
No Respect	Action	Electronic Arts	42	09/97
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinball Construction Kit	Flipper	21st Century	53	12/96
Pinball Wizard 2000	Flipper	Ikarion	58	03/96
Pinball World	Flipper	21st Century	45	01/96
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Pray for Death	Action	Lightshock	43	08/96
Puzzle Bobble	Arcade-Action	GT Interactive	49	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Warner Interactive	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Return of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	45	10/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Revolution X	Action	Acclaim	34	06/96
Rise 2: Resurrection	Beat ´em Up	Mirage	66	03/96
Road Warrior	Action	Gametek	65	01/96
Robotron X	Action	GT Interactive	50	01/97
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Scorched Planet	Action	Virgin Interactive	47	11/96
Seafight	Action	Prism Leisure	44	09/97
Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom	Action	Acclaim	46	03/96
Shellshock	Action	Core Design	61	07/96
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Slamscape	Action	MTV Interactive	44	04/97
Solar Crusade	Action	Infogrames	34	11/96
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Dude	Jump&Run	Evrywhere	12	08/96
Space Hulk für Windows 95	Action	Electronic Arts	67	06/96
Stratosphere – Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Ripcord Games	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Super Stardust	Action	Gametek	64	06/96
Super Street Fighter 2	Beat ´em Up	Capcom	48	07/96
Surface Tension	Action	Gametek	39	12/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Tailchaser	Action	Defcom	18	04/97
Tempest 2000	Action	Atari	60	03/96
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
The Machines	Action	Junkyard	30	01/96
Thexder	Action	Havas Interactive	54	01/96
Thunder Brigade	Weltraum-Action	I-Magic	27	02/99
TomCat Alley	Action	Sega PC	18	06/96
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Toy Story	Jump&Run	Disney Interactive	45	06/97
Turrican 2	Jump&Run	Rainbow Arts	63	01/96
We are Angels	Action	ARI Games	4	09/97
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Williams Arcade Classics	Arcade-Action	GT Interactive	50	01/97
Wingnuts	Action	Rocket Science	52	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

ADVENTURE & ROLLENSPIEL

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	Interplay	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	3DO	88	06/98
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo	84	12/98
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Infogrames	81	05/99

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Bad Mojo	Adventure	Acclaim	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Havas Interactive	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribes	70	12/98
Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Squaresoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	Havas Interactive	88	02/96
King's Quest 7	Adventure	Havas Interactive	88	01/95
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Havas Interactive	76	01/97
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Orion Burger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Monolith	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Monolith	75	08/99
Red Jack – Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Last Express	Adventure	Brøderbund	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Fox Interactive	73	09/98
Toonstruck	Adventure	Virgin	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Wizardry Gold	Rollenspiel	Sir-Tech	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Infogrames	62	07/99
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Azrael`s Tear	Adventure	The Learning Company	75	11/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beneath a Steel Sky	Adventure	Virgin Interactive	86	04/94
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Blown Away	Interaktiver Spielfilm	Magellan	65	05/96
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Egmont Interactive	61	11/98
Callahan´s Crosstime Saloon	Adventure	Legend	61	07/97
Chewy	Adventure	Blue Byte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Psygnosis	81	05/96
Cluedo	Denkspiel	Hasbro Interactive	72	01/97
Daggerfall – Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif	Rollenspiel	Attic	86	07/94
Day of the Tentacle	Adventure	LucasArts	89	10/93
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Attic	80	02/96
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interaktive	77	10/96
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Entomorph	Rollenspiel	The Learning Company	77	01/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Imperium Romanum	Adventure	Rainbow Arts	64	03/96
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
King's Quest 6	Adventure	Havas Interactive	86	01/93
Koala Lumpur	Adventure	Brøderbund	75	05/97
Lands of Lore	Rollenspiel	Westwood Studios	88	04/94
Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate	Adventure	Virgin Interactive	84	02/94
Leisure Suit Larry 6	Adventure	Havas Interactive	83	10/94
Little Big Adventure	Adventure	Adeline Software	87	01/95
Mission Critical	Adventure	Legend	83	01/96
Myst	Adventure	Cyan Software	75	06/94
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	Electronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Havas Interactive	77	12/96
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Gametek	70	05/96
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets of the Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Shannara	Adventure	Legend	68	03/96
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Havas Interactive	73	01/96
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	84	12/93
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger	Adventure	Viacom New Media	71	05/96
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The 7th Guest	Adventure	Virgin Interactive	73	07/93
The Gene Machine	Adventure	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	Microsoft	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin`s Passage	Adventure	Havas Interactive	79	01/96
Total Distortion	Adventure	The Learning Company	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Runner	Interaktiver Spielfilm	Havas Interactive	61	07/96
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles	Adventure	Cryo	66	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ace Ventura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
Albion	Rollenspiel	Blue Byte	70	12/95
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Alien Virus	Adventure	ICE	68	02/96
Aliens	Adventure	The Learning Company	79	02/96
Alive – Behind the Moon	Adventure	Nova Media	9	04/97
Angel Devoid	Interaktiver Spielfilm	The Learning Company	46	04/96
Anvil of Dawn	Rollenspiel	New World Computing	60	03/96
Archibald Applebrooks Abenteuer	Adventure	Software 2000	43	12/95
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	Interplay	63	08/97
Atlantis	Adventure	Cryo	55	08/97
Beavis & Butthead	Adventure	Viacom New Media	73	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Havas Interactive	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	The Learning Company	31	01/99
Blue Ice	Adventure	Psygnosis	33	02/97
Braindead 13	Interaktiver Spielfilm	Empire Interactive	36	04/96
Bud Tucker in Double Trouble	Adventure	TopWare Interactive	39	04/97
Chronomaster	Adventure	Capstone	64	04/96
Clandestiny	Adventure	Trilobyte	37	12/96
Connections	Adventure	Discovery Channel	51	07/97
D	Adventure	Acclaim	44	05/96
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Deathkeep	Rollenspiel	SSI	36	08/96
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Devo: Adventures of the Smart Patrol	Adventure	Inscape	20	11/96
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	Adventure	Multimedia Artist	27	04/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Elk Moon Murder	Interaktiver Spielfilm	Activison	49	11/96
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Evocation	Adventure	Navigo	52	03/96
Frankenstein	Interaktiver Spielfilm	Interplay	61	01/96
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	Havas Interactive	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
In the 1st Degree	Interaktiver Spielfilm	Brøderbund	37	01/96
Indiana Jones Desktop Adventures	Adventure	LucasArts	54	06/96
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Projekt Two	30	03/99
Lighthouse	Adventure	Havas Interactive	53	10/96
Majestic – Part 1: Alien Encounter	Adventure	Piranha	41	08/96
Metro-Police	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Mummy	Adventure	Interplay	40	11/96
Mutation of J.B.	Adventure	Neo Software	42	12/96
Net:Zone	Adventure	Gametek	58	12/96
Nine	Adventure	Tribecca	40	12/96
Obsidian	Adventure	Infogrames	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Interplay	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Police Quest SWAT	Adventure	Havas Interactive	47	02/96
Private Eye	Adventure	Infogrames	40	11/97
Pyst	Parodie	Parroty	20	01/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Ring Cycle	Adventure	Maelstrom	26	02/96
S.P.Q.R. – The Empire´s Darkest Hour	Adventure	GT Interactive	19	04/97
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Silent Steel	Interaktiver Spielfilm	Bavaria Interactive	37	01/96
Space Quest 6	Adventure	Havas Interactive	86	09/95



Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activison	65	05/96
Star Trek 25th Anniversary	Adventure	Interplay	83	11/92
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Starship Titanic	Adventure	NBG	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Terror Trax	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interaktive	21	09/96
The Dark Eye	Adventure	Inscape	63	01/96
The Legend of Kyrandia	Adventure	Westwood Studios	77	11/92
The Lost Files of Sherlock Holmes	Adventure	Electronic Arts	86	11/92
Thoregon	Adventure	Mainscrenn	15	04/98
Timelapse	Adventure	GT Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Vollgas	Adventure	LucasArts	73	07/95
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97
Yoda Stories	Adventure	LucasArts	47	06/97

SPORT & RENNSPIEL

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
CART Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	87	03/98
Colin McRae Rally	Rennsimulation	Codemasters	87	10/98
FIFA 98: Die WM Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
FIFA Soccer 97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Microsoft	87	10/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
Superbike World Championship	Rennsimulation	EA Sports	86	04/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin Interactive	77	07/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Interactive Entertainment	74	08/98
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Formel 1	Formel-1-Simulation	Psygnosis	90	05/97
Formel 1 ´97	Formel-1-Rennspiel	Psygnosis	85	04/98
Have a N.I.C.E Day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Activision	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC Games	76	08/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL 98	Football-Simulation	Electronic Arts	87	01/98
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Virgin Interactive	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters	75	08/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	79	01/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
N.I.C.E. 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	77	07/99
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Psygnosis	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	Electronic Arts	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	72	05/99
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin Interactive	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	71	06/99

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin Interactive	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay	56	07/99
Big Red Racing	Rennspiel	Domark	78	04/96
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Cyberspeed	Rennspiel	The Learning Company	66	04/96
Daytona USA	Rennsimulation	Sega	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennsimulation	Sega	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	Melbourne House	72	12/98
DSF Football	Football-Simulation	Havas Interactive	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	Havas Interactive	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Acclaim	60	03/99
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin Interactive	72	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Havas Interactive	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire Interactive	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Grolier Interactive	71	08/96
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Ent.	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Accolade	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Accolade	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Prism Leisure	71	10/98
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Maxis	79	05/97
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL 97	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/96
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	Warner Interactive	81	08/96
Mega Race 2	Rennspiel	Mindscape	68	10/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Microsoft	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Microsoft	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	Microsoft	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Microsoft	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	GT Interactive	79	04/97
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EA Sports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
POD – Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Power F1	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Interplay	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood Entertainment	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
Sean Dundee´s World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußballspiel	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speed Haste	Rennspiel	Friendware	60	07/96
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Star Wars Episode I: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Street Racer	Rennspiel	Ubi Soft	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Acclaim	69	10/96
Test Drive 3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Accolade	63	02/99
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire Interactive	76	05/98
Track Attack	Rennspiel	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Karts	Go-Kart-Simulation	MicroProse	71	01/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Interplay	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	Interplay	65	02/99
WipEout	Rennspiel	Psygnosis	70	01/96
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3DO Games: Decathlon	Leichtathletik	3DO-Studios	29	12/96
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin Interactive	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	28	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußballspiel	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußballspiel	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	Microsoft	58	09/98
Battle Race	Rennspiel	Ikarion	45	09/96
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Boss Rally	Rennspiel	Southpark	48	07/99
BotSoccer	Fußballspiel	NBG Verlag	25	03/97
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Bug Riders	Rennspiel	GT Interactive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	01/99
Burnout	Drag Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Complete Davis Cup Tennis	Tennis-Simulation	Telstar	50	01/97
Daley Tompsons olympischer Zehnkampf	Leichtathletik	Interactive Magic	19	10/96
DSF Football 98	Football-Simulation	Havas Interactive	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Havas Interactive	25	04/98
Extreme Games	Sportspiel	Sony	28	04/96
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußballspiel	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2 Interactive	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Electronic Arts	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin Interactive	58	09/97
Hugo Wild River	Rennspiel	Acclaim	41	06/98
International Moto-X	Motocross-Simulation	Warner Interactive	8	01/97
LKW-Raser	Rennspiel	ARI Data	38	08/99
Locus	Rennspiel	GT Interactive	27	03/96
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Microsoft Fußball	Fußball-Simulation	Microsoft	52	01/97
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Havas Interactive	47	12/98
Motorhead	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	06/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
NBA Jam Extreme	Basketball-Simulation	Acclaim	37	04/97
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Sportspiel	GT Interactive	8	02/98
Olympic Games	Leichtathletik	Eidos Interactive	36	12/96
Olympic Soccer	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	32	12/96
Plane Crazy	Rennspiel	Ubi Soft	47	06/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	Electronic Arts	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+ Multimedia	28	08/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scorcher	Rennspiel	GT Interactive	49	05/97
Sensible Golf	Golfsimulation	Sensible Software	20	05/96
Slam ´n Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Havas Interactive	60	02/98
Space Jam	Basketballspiel	Acclaim	46	04/97
Speed Rage	Rennspiel	Telstar	54	10/96
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
The Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2 Interactive	45	07/99
TNN Bass Fishing	Angelsimulation	Electronic Arts	40	05/96
Trophy Bass	Angel-Simulation	Havas Interactive	42	01/96
Trophy Bass 2	Angel-Simulation	Havas Interactive	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/96
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	Warner Interactive	59	05/96
World Rally Fever	Rennspiel	Electronic Arts	51	08/96
World Wide Rally	Rennspiel	Electronic Arts	7	02/98
Wreckin´ Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

STRATEGIE & WISIM

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	12/96
Commandos	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	92	05/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98

Bleifuss Quattro

Vier-Rad-Antrieb



Der Name ist Programm: Die enorm erfolgreichen und unter PC-Games-Lesern äußerst beliebten Rennspiele der *Bleifuss*-Reihe gibt es ab sofort auch als Komplettpaket zu kaufen. Aufgrund des teils doch recht betagten Alters der Spiele, die aus den Jahren ´95 bis ´98 stammen, kommen die Programme vor allem für Besitzer leistungsschwächerer PCs in Frage, auf denen ein *Need For Speed 4* oder *NICE 2* nicht mehr vernünftig zu betreiben ist. Von den vier Titeln ist lediglich *Bleifuss Rally* 3dfx-beschleunigt, die drei anderen (*Bleifuss, Bleifuss 2* und *Bleifuss Fun*) kommen mit einer reinen Software-Engine aus. Abhängig vom Spiel rasen Sie mit sündteuren Sportwagen, geländetauglichen Rallyewagen, Schulbussen oder Jeeps über Gebirgspässe, durch orientalische Basare, Großstädte und den Grand Canyon. Die Packung überläßt Ihnen Ihr Händler für rund 60 Mark.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Kurt – Der Fußballmanager

BM-Macher legen nach



Seine Entwickler gehören zu den bekanntesten deutschen Spieldesignern, ihre Fußballmanager haben sich hunderttausendfach verkauft: Die *Bundesliga Manager*-Macher Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermaier haben nach der Trennung von Software 2000 die Firma Heart-Line gegründet und vor kurzem mit *Kurt* eine der besten Fußballmanagementsimulationen vorgelegt. Hinter Anstoss 2 nimmt *Kurt* den zweiten Platz in der PC-Games-Tabelle ein. Die Stärken: Eine sehr komfortable Benutzeroberfläche, die 2D-Live-Übertragung der Spiele, die präzise Berechnung aller Partien und ein leistungsfähiger Editor. Die Schwächen: Die vereinzelt als unpassend empfundene Comic-Aufmachung eines ansonsten sehr seriösen Spiels. Jetzt wurde der Preis für den Vizemeister auf erschwingliche DM 39,95 gesenkt.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut



WarCraft Battlechest

Über 50 Echtzeit-Missionen



Etwas verzögert hat sich das *WarCraft Battlechest*, das wir Ihnen bereits in Ausgabe 5/99 kurz vorgestellt hatten. Seit Mitte Juli wird diese „Schatztruhe" nun ausgeliefert und stellt für Echtzeitstrategen ein unwiderstehliches Angebot dar. Für rund 40 bis 50 Mark enthält das *WarCraft Battlechest* sowohl *WarCraft 1: Orcs & Humans* (erschienen 1995) als auch *WarCraft 2: Tides of Darkness*. Beide zählen zu den besten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten. Als Zugabe wird das *WarCraft 2*-Erweiterungsset *Beyond the Dark Portal*, das „Zauberlehrbuch der Magier" und alle 52 Missionskarten auf vier großformatigen Farbpostern umfassen. Obwohl bereits über drei Jahre auf dem Markt, hat *WarCraft 2* nichts von seiner Faszination eingebüßt und ist auch technisch (640x480 Bildpunkte, 256 Farben) und hinsichtlich der Ausstattung (8-Spieler-Netzwerkmodus, Karteneditor) immer noch so mancher Neuerscheinung überlegen, vom Missionsdesign und der Fantasy-Atmosphäre gar nicht zu reden. Daß beide Spiele in der PC-Games-Ruhmeshalle vertreten sind, spricht für sich: ein Muß für jede gutsortierte Sammlung!

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Diablo

Der Teufel im Detail



Das Referenz-Actionrollenspiel *Diablo* von Blizzard gibt's jetzt im Doppelpack mit dem offiziellen Add-On *Hellfire* zum Freundschaftspreis von 50 Mark. Als Magier, Jägerin oder Krieger stapfen Sie durch riesige, zufallsgenerierte, isometrische Gewölbe und Höhlensysteme und bekämpfen Skelette, Zombies und andere Monstren. Mit seinen spannenden Aufgaben („Quests"), der düsteren Fantasy-Atmosphäre, den perfekt gerenderten Figuren und sehenswerten Spezialeffekten heizt *Diablo* die Motivation tüchtig an – der Ehrgeiz, die nächste Erfahrungsstufe zu erklimmen, erklärt die unglaubliche Motivation. Auch online via Battle.Net macht *Diablo* höllisch viel Spaß.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Oberklasse				
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	84	04/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	88	11/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	06/97
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	88	05/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant-Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 – Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kurt – Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Populous: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unendeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
Gehobene Mittelklasse				
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Interplay	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. – Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim	77	05/99
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2 Interactive	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Hasbro Interactive	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Theme Park	Aufbaustrategie	Bullfrog	85	09/94
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	Hasbro Interactive	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don´t know Jack	Quizspiel	Take 2 Interactive	70	03/98
You don´t know Jack 2	Quizspiel	Take 2 Interactive	72	05/99
Z	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	91	08/96
Mittelklasse				
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Anstoß World Cup Edition	Fußballmanager	Ascaron	87	08/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Aufschwung Ost	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	01/94
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bundesliga Manager Hattrick	Fußballmanager	Software 2000	81	08/94
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Castles of Dr. Brain 3	Denkspiel	Coktel Vision	68	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chaos Overlords	Strategie	New World Computing	61	07/96
Christoph Kolumbus	Wirtschaftssimulation	Software 2000	73	04/94
Civil War Generals	Hexagonstrategie	Havas Interactive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claim to Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeit-Taktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Colony Wars 2492	Echtzeitstrategie	Black Legend Software	61	04/96

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Das Amt	Wirtschaftssimulation	Greenwood	81	05/95
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	77	11/96
Der Planer 2 – Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games 4 Europe	62	07/96
Die große Schlacht in den Ardennen	Hexagonstrategie	Empire Interactive	63	04/96
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	07/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	04/97
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte	82	06/94
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Havas Interactive	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Studios	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire Interactive	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeit-Taktik	Jane´s Combat Simulation	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	Philips Media	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeit-Taktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hanse: Die Expedition	Wirtschaftssimulation	Ascaron	56	10/94
Harpoon Classic 97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
History Line 1914-1918	Hexagonstrategie	Blue Byte	88	12/92
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	SSI	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry´s Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering – Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering – Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood Entertainment	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly	Brettspielumsetzung	Virgin Interactive	60	01/96
Monopoly WM Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Othello	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	52	12/96
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	59	11/97
Panzer General	Hexagonstrategie	SSI	85	02/95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound Software	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Pizza Connection	Wirtschaftssimulation	Software 2000	81	09/94
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Professor TIMs verrückte Werkstatt	Denkspiel	Havas Interactive	70	01/96
Puzz-3D – Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood Entertainment	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeit-Taktik	TopWare	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
SimTower	Aufbaustrategie	Maxis	79	07/95
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Havas Interactive	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire Interactive	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Syndicate	Echtzeittaktik	Bullfrog	82	08/93
Teamchef	Fußballmanager	MicroProse	70	03/96
The Rise and Rules of Ancient Empires	Rundenstrategie	Havas Interactive	56	06/96
The War College	Strategie	Gametek	53	05/96
This Means War	Echtzeitstrategie	MicroProse	69	02/96
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Trivial Pursuit	Brettspielumsetzung	Virgin	63	02/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeit-Taktik	Cryo	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Vermeer – Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Virtual Corporation	Strategie	Microforum	53	07/96
Virus	3D-Action-Strategie	Telstar	62	12/97
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DO Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
WarCraft: Orcs & Humans	Echtzeitstrategie	Blizzard	85	02/95
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer: Dark Omen	Hexagonstrategie	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97



Smile & Buy

Jetzt auch im Jewel Case

Im Juni feierte die *Smile & Buy*-Serie von Hasbro Interactive Premiere in deutschen Händlerregalen; Programme wie *Grand Prix Manager 2, M1 Tank Platoon 2* und *Worms 2* werden für DM 29,95 in der klassischen Eurobox-Schachtel angeboten. Neu im Sortiment: Das Strategiespiel *X-COM: Interceptor* und das witzige Jump&Run *Glover*, bei dem Sie in die Rolle eines Handschuhs schlüpfen. Wer auf die Packung verzichten kann und sich mit einer



herkömmlichen CD-ROM-Kunststoffhülle (Fachbegriff „Jewel Case") zufrieden gibt, kommt bei einigen Titeln zehn Mark günstiger zum Zuge. Das gilt beispielsweise für das Aufbaustrategiespiel *Transport Tycoon Deluxe*, die Schiffeversenken-Umsetzung *Flottenmanöver*, das außerirdisch gute Rundenstrategiespiel *X-COM: Apocalypse* und die Formel-1-Simulation *Grand Prix 2*. Ansonsten besteht die Jewel-Case-Serie vorwiegend aus älteren Titeln wie *Civilization 1, Worms United* oder *Grand Prix 1*. Außerdem im Angebot für DM 19,95: das Rennspiel *Ultimate Race Pro*, die Action-Flugsimulation *Top Gun: Fire At Will*, das Adventure *Star Trek: A Final Unity*, das Rundenstrategiespiel *Master of Orion 2*, die Flippersimulation *Addiction Pinball*, das Wurmgemetzel *Worms United* sowie die Knobelspiele *Puzz 3D, Mastermind, Boggle* und *Yathzee*.

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	SSI	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Wetten dass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COM: Terror from the Deep	Rundenstrategie	MicroProse	87	05/95
Z Expansion Set (Z)	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	77	01/98
Zeppelin	Wirtschaftssimulation	Ikarion	78	03/94

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire Interactive	32	01/99
Age of Rifles	Rundenstrategie	SSI	41	03/97
Age of Sail	Rundenstrategie	Empire Interactive	44	03/97
American Civil War	Rundenstrategie	Interactive Magic	28	09/96
Aquarium	Aquariumsimulation	The Learning Company	35	07/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeit-Taktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club & Country	Fußballmanager	BOMS Computer	18	07/96
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schachsimulation	ARI Data	40	06/98
Das 3. Millenium	Wirtschaftssimulation	Cryo Interactive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Planer	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	03/94
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainment	45	08/98
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Software 2000	69	07/95
Destiny	Strategie	Interactive Magic		12/96
Die total verrückte Rallye	Brettspiel-Umsetzung	Blue Byte	74	06/95
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Director's Chair	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	40	04/97
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eishockey Manager	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	08/93
Endorfun	Denkspiel	Warner Interactive	32	02/96
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Flamingo Tours	Wirtschaftssimulation	Software 2000	55	06/95
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Holiday Island Szenarien (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	30	05/97
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Into the Void	Rundenstrategie	Playmates Interactive	43	06/97
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Mad News	Wirtschaftssimulation	Ikarion	84	04/94
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	TopWare Interactive	31	06/97
Mission Super I.Q.	Denkspiel	CAPS	12	02/96
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Offensive	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	44	08/96
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Max Design	85	03/95
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Panic Soldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Police Quest - SWAT 2	Echtzeit-Taktik	Havas Interactive	48	09/98
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Sim Farm	Aufbaustrategie	Maxis	74	01/94
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
The Complete Carriers at War	Wirtschaftssimulation	Strategic Studies Group	45	06/96
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tracer	Denkspiel	7th Level	19	09/96
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin	20	07/98
War Diary	Echtzeitstrategie	CDV	22	04/97
Waterworld	Echtzeitstrategie	Interplay	32	10/97
Willi Lemkes Fußball Manager	Fußballmanager	Virgin Interactive	32	02/96
Winzer Deluxe	Wirtschaftssimulation	Starbyte	47	03/97
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

SIMULATION

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Comanche 3	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	07/98
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
Jane´s F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Total Air War	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital Image Design	84	02/97
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	Virgin Interactive	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Eidos Interactive	86	11/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace – Konflikt über Korea	Flugsimulation	Virgin Interactive	72	01/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Virgin Interactive	81	05/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	GT Interactive	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	Interactive Magic	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Action-Flugsimulation	NovaLogic	92	02/93
Command – Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Dynamix	85	01/96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Empire Interactive	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22: Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Dynamix	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Flight Unlimited	zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Electronic Arts	68	11/98
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
MS Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Panzer Commander	Panzersimulation	SSI	69	07/98
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	SSI	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	SSI	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Havas Interactive	82	04/96
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Spearhead	Infanteriesimulation	Interactive Magic	63	11/98
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	MicroProse	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	MicroProse	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	70	01/97
US Navy Fighters Gold	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	70	01/96
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Electronic Arts	60	09/97
A-10 Cuba!	Flugsimulation	Activison	28	02/97
Apache Longbow	Flugsimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	Project2	9	11/98
Fighter Squadron	Flugsimulation	Activision	55	04/99
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	Interactive Magic	32	06/97
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	SSI	41	05/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	Simon & Schuster Interactive	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	GT Interactive	52	04/98
SU-27 Flanker 2.0	Flugsimulation	SSI	38	07/96
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93

HARDWARE

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem geplanten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Hersteller	Produkt	Ausgabe	Info-Telefon	Preis ca.	Wertung
17-Zoll-Monitore					
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	Award, 87
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74
19-Zoll-Monitore					
Samsung	SyncMaster 900p	4/99	0180-5121213	DM 1.400,-	Award, 82
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 900,-	Award, 81
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 1.700,-	81
Taxan	Ergovision 975	4/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77
Wortmann Terra	Magic 1996 F	4/99	05744-944144	DM 980,-	72
Soundkarten					
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	Award, 91
TerraTec	XLerate Pro	9/99	02157-81790	DM 179,-	84
VideoLogic	Sonic Vortex2	9/99	06103-934714	DM 159,-	84
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	*83
TerraTec	SoundSystem DMX	9/99	02157-81790	DM 279,-	80
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	Award, *79
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	*78
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	*73
2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)					
Asus	AGP V-3800 Ultra Deluxe	9/99	02102-499712	DM 520,-	Award, 91
Diamond	Viper V770 Ultra	7/99	08151-266330	DM 459,-	Award, 90
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	8/99	0211-338000	DM 499,-	89
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	8/99	089-9579081	DM 449,-	89
Matrox	Millennium G400 MAX	9/99	089-614474-0	DM 599,-	89
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 379,-	88
Matrox	Millennium G400 32 MB	8/99	089-614474-0	DM 499,-	87
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	7/99	0211-338000	DM 280,-	83
3dfx	Voodoo3 2000	8/99	0180-5177617	DM 259,-	82
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	6/99	089-66515-0	DM 449,-	80
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 249,-	Award, 79
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 269,-	78
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 239,-	77
Diamond	Monster Fusion	2/99	08151-266330	DM 199,-	Award, 76
Diamond	Stealth III S540	7/99	08151-266330	DM 249,-	73
Creative Labs	3D Blaster Savage4	7/99	089-9579081	DM 279,-	72
Elsa	Winner II 16 MB	7/99	0241-6065112	DM 199,-	73
Joysticks ohne Force Feedback					
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	Award, 88
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	Award, 86
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	Award, 81
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75
Logitech	WingMan Interceptor	8/99	069-92032165	DM 129,-	74
Endor Fanatec	F-22 Twister	8/99	01805-326283	DM 70,-	73
Joysticks mit Force Feedback					
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	Award, 86
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	Award, 86
Gamepads					
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	Award, 82
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	Award, 80
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78
Creative Labs	GamePad Cobra	8/99	089-9579081	DM 40,-	77
Saitek	Cyborg 3D Pad	8/99	089-54612710	DM 99,-	76
Logitech	WingMan Gamepad	8/99	069-92032165	DM 69,-	75
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 99,-	74
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71
Lenkradsysteme ohne Force Feedback					
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	Award, 85
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82
Thrustmaster	Formula Super Sport	8/99	02732-791845	DM 179,-	81
Saitek	R4 Racing Wheel	8/99	089-54612710	DM 179,-	76
Thrustmaster	Formula Sprint	8/99	02732-791845	DM 149,-	74
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74
Endor Fanatec	Monte Carlo	8/99	01805-326283	DM 99,-	71
Lenkradsysteme mit Force Feedback					
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	Award, 89
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 449,-	Award, 88
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76





Was stört den leidenschaftlichen Computerspieler immer wieder? Genau: Es ist unkontrolliert einfallendes Tageslicht, das störende Reflexionen auf dem Monitor hinterläßt. Unsere Welt wäre sehr viel schöner, läge sie im Halbdunkel, irgendwo drinnen und vollklimatisiert. Aber da Ihr ja bisher meine Haushaltstips berücksichtigt habt, ist Euch dieses Problem sicherlich unbekannt. Fensterputzen ist eh Zeitverschwendung, und wenn sich erst einmal dieser graue (Nichtraucher) oder gelbliche (Raucher) Film auf dem Fenster gebildet hat, stört kein lästiger Sonnenstrahl den Spielgenuß, und die Fenster passen farblich sehr viel besser zu den Tapeten. Gelegentlich solltet Ihr jedoch zumindest einen Blick auf die Systemuhr von Windows werfen. Schon mancher Computerfreak machte einen jämmerlichen Eindruck, wenn er mit Stiefeln, Schal und Winterjacke in das – inzwischen unbemerkt hochsommerlich gewordene – Freie trat. Mittlerweile sollten wir alle haushaltstechnischen Probleme zusammen gelöst haben. Alle? Naja, fast alle. Was ich immer noch nicht in den Griff bekommen habe, ist die Bedienung der Waschmaschine. Zuerst das Pulver. Wenn eine Handvoll gut ist, sind zwei Hände voll besser, und die ganze Packung schafft das Maximum. Auch die Bedienungsanleitung einer Waschmaschine kann nur als mangelhaft bezeichnet werden. Aber irgendwie schaffe ich es immer, daß meine Klamotten sauber werden. Vielleicht sind meine Hemden ja etwas sehr steif, aber das stört nicht weiter. Lästig ist nur der Brocken Waschpulver in meinen Taschen und daß das Ganze duftet wie eine frisch desinfizierte Peepshow. Doch da der Wäschetrockner eh alles zerstört, fällt das nicht weiter in Gewicht. Ich wende immer folgende Methode an: Alles in den Trockner, verträumt an den Schalterchen spielen, und dann ein paar Telefonate erledigen. Wenn ich zurück komme, ist die Wäsche garantiert trocken und hat genau die richtige Größe für eine Barbie-Puppe. Über eine diesbezügliche Hilfestellung wäre ich sehr verbunden. Weitere, praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt.

VORSTELLUNG

Hi Du, der da immer alles beantwortet!
Ich bin eine eifrige PC-Games-Leserin, um gleich mal einen guten Eindruck zu hinterlassen! Ich bin eine, die sich von Natur aus als sehr mitdenkend erweist, deshalb fiel mir auf, daß Du oder Ihr, die PC Games also, ja gar kein richtiges Maskottchen habt. Meiner Meinung nach ist so etwas nötig, um eine ... äh ... okay, ich gebe zu, gerade red' ich bißchen zu gehoben für mich selbst, also noch einmal: Ich bin der Meinung, eine Redaktion braucht ein Maskottchen. Und da hab ich mir mal was einfallen lassen:
Einen Hamster, eine Comicfigur, so etwas hat doch jeder, ABER (jetzt kommt's, festhalten!) KEINER, ich betone, KEINER hat eine 15jährige Frankfurterin als Maskottchen, das wäre doch wirklich mal was Neues, oder? Ich bin sicher, da würdet Ihr wirklich einen großen Verdienst mit machen. Was meinst Du, lieber Rainer, oder Ihr, liebe Leser/innen? Also, Klartext: Ich, 15, frech, weiblich und aus Frankfurt/Main, bewerbe mich hiermit für den nicht offiziellen Maskottchenplatz in Eurer Redaktion!
Ich erhoffe mir eine positive Rückmeldung!

MFG, Sara aus Frankfurt

Ups ... offensichtlich wächst mir da Konkurrenz heran. Bisher war ich ja immer der blauäugigen Meinung, die PC Games hätte schon ein Maskottchen. Zwar ein recht häßliches und fotoscheues – doch wer hat schon ein Maskottchen, dem man morgens erst einmal rohes Fleisch, Kaffee und Zigaretten aus sicherem Absand vorwerfen muß, damit es nicht beißt? Aber irgendwie wäre es vielleicht doch nicht so unklug, wenn man schon ein Maskottchen haben muß, sich eines zuzulegen, das nicht sämtliche Besucher des Verlags in die Flucht schlägt – begleitet von hysterischen Schreien. Und das ist ein Punkt, der vorher noch geklärt werden sollte. Nur wenn Deine Physiognomie deutlich erfreulicher sein sollte als die meinige, was zwar wahrscheinlich, aber dennoch nicht zwangsläufig ist, wären wir diesbezüglich diskussionsbereit. Wenn dann das neue Maskottchen noch gelegentlich zum Aufräumen erscheint, uns mit Selbstgebackenem erfreut und als telefonischer Weckdienst für verschlafene Redakteure dienen kann, wäre ich persönlich nicht abgeneigt. Da ich in diesen Seiten jedoch nur für die Ausführung verantwortlich bin, gebe ich Deine Frage an jene weiter, die für den Inhalt sorgen: unsere Leser.

FALSCHE VORSTELLUNG

Liebe PC-Games-Gemeinde,
ich hätte da mal ein paar grundsätzliche Fragen. Rossi: Wie kamst du eigentlich auf den Namen Igor für deinen Computer (ach ja, meine heißen Silvester und Bart)? Kommen wir nun zu der überaus gut aussehenden, charmanten und immer wider für einen tollen Kommentar sorgenden Petra Maueröder (verdammt, der Frühling ist doch schon vorbei): Sag mal, kommt man sich nicht irgendwie als einzige Frau in diesem Spielebusiness alleine gelassen vor? Ach ja, und was ist das eigentlich für ein Gefühl, fürs Computerspielen bezahlt zu werden? Zu guter Letzt Herr Borovskis: Wie schaffen Sie es nur, Ihr Team immer wieder zu so guten Zeitschriften voranzutreiben?

Hey – was denkst Du, wofür ich bezahlt werde? Damit Du Dich mit Deinen Fragen an die halbe Redaktion wenden kannst? Nix da – Du mußt schon mit meinen Antworten vorliebnehmen. Petra ist übrigens bei weitem nicht die einzige Frau in unserem Verlag, und alleine gelassen wird sie schon gleich gar nicht – gelegentlich sehr zu ihrem Leidwesen. Leider werden wir nicht dafür bezahlt, daß wir hier Spielchen machen. Sinn unserer Anwesenheit ist die Erstellung dieses Magazins. Da bleibt weniger Zeit zum Spielen, als Du denkst. Tatsächlich kenne ich Leute, die in ihrer Freizeit mehr spielen als wir tagsüber. Ich beginne mich zu langweilen – der nächste Brief bitte.

GANZ FALSCHE VORSTELLUNG

Sei gegrüßt, oh Mundgewandtester dieses Landes!
Nach dem gierigen Lesen Deiner Rubrik der 8/99-Ausgabe kann ich mich einfach nicht mehr zurückhalten, auch was zu schreiben, und zwar zu dem Brief von Knoefo mit der Überschrift „Internet". Deine Antwort über das Internetthema: Hach, ich habe wahrlich schon lange nicht mehr eine derart vor genialer Ironie triefende Antwort gelesen!!! Und wie wahr, wie äußerst bedauerlich wahr sie ist! Denn ich bin Student an der Universität Stuttgart und wohne als solcher in einem Wohnheim direkt an der Uni. Die Wohnheime, und das ist keine Stuttgarter Spezialität, sondern allgemein an Unis üblich, sind ALLE potentiell über ein Kabelmodem ans Internet angeschlossen, was bedeutet, daß sich jeder Bewohner für einen Betrag, der bei der Telekom gerade mal für die ISDN-Grundgebühr ausreichen würde, ein Kabelmodem mieten kann, welches eine maximale theoretische Übertragungsrate von 10 MBit pro Sekunde (!!!) hat. Nun, und zu den technischen Problemen sage ich einfach, daß diese Möglichkeit in Stuttgart schon seit einigen Jahren existiert (ich denke, sogar schon über 10 Jahre), also kann dieses Problem, wie ein Verstehender Deiner Ironie schon erfaßt haben sollte, durchaus nicht allzu übermächtig sein. Was die Gebühren und Einnahmen der Telekom durch diese Nah-„Gespräche" betrifft, nun, ich spiele seit geraumer Zeit das Online-Rollenspiel *Meridian 59* (welches ich übrigens sehr empfehlen kann), und wenn man dies über eine „normale" Internetverbindung betreibt, dann merkt man sehr schnell, wie überaus BILLIG die Telekom ist. Und außerdem lernt man auch jede Menge Leute kennen, die das gleiche Schicksal teilen und alle überaus glücklich mit dem derzeitigen Status sind ...
Naja, vielleicht trifft man sich ja mal in der Apotheke beim Magentabletten kaufen ...

MfG, Tosh



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-89703333	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

Na sowas – Internet über ein Kabelmodem? Seit Jahren schon? Keine Probleme? Nein – das brauchen wir nun doch wirklich nicht. Ich bin privat überaus zufriedener User eines ISDN-Anschlusses. Was gibt es mehr zu wollen? In kühnen Träumen stelle ich mir zwar gelegentlich vor, wie es wäre, wenn die Übertragungsrate am frühen Abend (wenn alle Geizhälse online gehen) nicht in die Höhe der Zimmertemperatur sinken oder der hierfür zu entrichtende Obolus etwas humaner ausfallen würde. Aber es ist ein schönes Gefühl, seine Telefonrechnung auf handgeschöpftem Büttenpapier zu erhalten. Manchmal stelle ich mir, von Fieberträumen geschüttelt, vor, wie der Chef der Telekom auf seinem Sessel aus feinstem Froschleder sitzt, einen zärtlichen Blick auf ein Bild des „Kunden des Jahres" (versehen mit meinem Namen) wirft, zum güldenen Telefon greift und sich mundgeschnitzte Teakholzplanken für seine 50-Meter-Jacht bestellt, damit der Butler nicht immer ausrutscht, wenn er den Tänzerinnen ausweichen muß. Aber da dies rein gar nichts mit der Realität zu tun hat, sollten wir unsere Magentabletten zusammen kaufen, um uns einen dicken Rabatt des Herstellers zu sichern. Oder ist etwas wie „Mengenrabatt" auch nur wieder meiner kranken Phantasie entsprungen?

ERSCHRECKENDE VORSTELLUNG

Tach Rainer!
Erschreckt mußte ich in der PC Games 8/99 feststellen, daß Herr Roper eine 900%ige Spielstundensteigerung für *Diablo2* voraussagte. Da ich mit *Diablo* nach letzter Hochrechnung etwa. 384,2 Stunden beschäftigt war, werde ich mit *Diablo 2* rund 3.842 Stunden beschäftigt sein. Wenn ich jetzt weiter davon ausgehe, daß ich pro Tag etwa 1,6 Stunden (hier ist vom Durchschnitt die Rede – zu Beginn sicherlich 24 Stunden) damit beschäftigt bin, das Böse aus meinem PC auszutreiben, werde ich also nach 2.401,25 Tagen (was in Jahren 6,58 entspricht) endlich die *Diablo 2*-CD beiseite legen und mich mit *Diablo 3* beschäftigen. Was mich hierbei aber stört, ist, daß zu diesem Zeitpunkt schon *Diablo 4* auf dem Markt ist, und wenn ich dann mit *D4* beginne, ist schon *D7* auf dem Markt und so weiter. Wie Du siehst, brauche ich dringend Hilfe, denn ich werde irgendwann friedlich einschlafen, ohne jemals *Anstoß 4* und *FIFA 2001* gespielt zu haben.

André Ehrens

Zum Glück kannst Du jetzt meine fragenden Rehaugen nicht sehen. Worüber beschwerst Du Dich? Sieh' es doch anders: Computerspiele sind ein sehr preiswerter Zeitvertreib. Eine ganze Stunde Diablo 2 zu spielen, kostet Dich nur etwas mehr als zwei Pfennige! Selbst eine Stunde Schlaf mit angenehmen Träumen würde mehr Kalorien verbrauchen, als mit zwei Pfennigen zu decken wären! Bleibt noch das Zeitproblem. Aber man kann bekanntlich im Leben nicht immer alles haben. Von dem gesparten Geld (im Vergleich zum Zeitvertreib mittels Video, Kino oder sonstigen Vergnügungen) kannst Du locker zwei Studenten einstellen, die für Dich dann Anstoß 4 und FIFA 2001 spielen.

KOMISCHE VORSTELLUNG

Servus Rainer,
als ich Deine Antwort auf den Brief „Internet" (Ausgabe 8/99) gelesen habe, kamen bei mir als stolzem Österreicher einige Fragen auf. Wie ist das mit dem lausigen Fußball zu verstehen?!? Kaum hat man ein paar Niederlagen verkraftet, so wird man schon wieder von einem fiesen Leserbriefonkel schmerzhaft daran erinnert. Hättest Du nicht so etwas wie „bekannt für innovative Technik und herausragende Kultur" schreiben können. Nein, statt dessen mußtest Du „lausigen Fußball" schreiben. Au, das schmerzt echt, daß unsere Lieblingsnachbarn so über uns denken (denn SOOO schlecht sind wir auch nicht). Der einzige Trost, der mir bleibt, ist, auf den Winter zu warten, um mit unseren Skifahrern prahlen zu können. Außerdem verstehe ich nicht, wie du das mit den technischen und sprachlichen Unterschieden meinst? Das technische leg' ich einmal positiv aus, da wir Internet über Kabel haben und ihr nicht. aber wie das sprachliche gemeint

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung (-Telefon)
Wolfgang Menne (-144)
Jens Klüver (-348)
Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat (-142)
Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140)
Anzeigenassistenz
Ina Schubert (-346)
Anzeigenmarketing
Monika Fleenor (-345)
Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat (-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 284.951 Exemplare

ist, habe ich, nicht verstanden.

Schöne Grüße aus dem wundervollen Österreich, L.K.

PS.: Gratuliere zum besten PC-Magazin – sowohl in Deutschland als auch in Österreich (wenn das nicht länderübergreifend ist)!

Setz Dich erst mal und nimm einen Keks. Ich denke, ich lasse deutlich genug durchblicken, daß ich der österreichischen Seele durchaus geneigt gegenüberstehe, auch wenn sie gelegentlich zu emotionalen Überreaktionen tendieren kann. Ich darf doch nicht nur Nettigkeiten über Euch verbreiten. Bekanntlich wird mir von zu viel Freundlichkeit schlecht. Ihr habt (wie auch von mir schon erwähnt) zweifellos sehr viel, auf das Ihr mit Recht sehr stolz sein könnt, aber Fußball gehört nicht dazu. Zu dieser Behauptung, wie lausig aussagekräftig sie auch ist, stehe ich. Zu dem technischen und sprachlichen Unterschied kann ich nur eines bemerken: Offensichtlich hat es unser Layout mal wieder versäumt, über jenen Artikel den roten Balken mit der Inschrift „Vorsicht – ironische Bemerkung!" zu drucken.

RICHTIGSTELLUNG

Hiho,
mit großer Belustigung las ich den Leserbrief von „Alex" in der aktuellen Ausgabe der PC Games („warum erschien Ausgabe 7/99 in Roth erst am Montag"). „Zufälligerweise" arbeite ich schon 7 Jahre für den Pressevertrieb, und obwohl sicherlich die eine oder andere Panne passieren kann (immerhin beliefern wir ganz Nordbayern bis runter nach Eichstätt), ist so etwas unmöglich. Tja, da machte ich mir nun die Arbeit, nachzuvollziehen, was „Alex" wohl widerfahren ist. Und siehe da, es war doch ein bißchen anders, als er es der Leserschaft darlegte. Die Tanke, auf die er sich bezieht, legte einen Pächterwechsel aufs Parkett, daß es nur so schepperte, soll heißen: ausgerechnet vor dem Erscheinungstermin der PC Games 7/99. Der neue Pächter, der 14 Tage später wiedereröffnete, muß sich wohl kurz noch überlegt haben, ob er für „Alex" (der laut Brief ja jeden morgen um 5 Uhr zur geschlossenen Tankstelle fuhr) noch eine Games nachbestellen sollte, verwarf dies aber möglicherweise deshalb, weil es in Roth ja noch 12 andere Einzelhändler gibt, welche die PCG führen. Warum „Alex" im Marktkauf angeblich nur eine Ausgabe ohne CD bekam, obwohl deren Bezug zwischen 25 und 28 Exemplaren (mit CD, wohlgemerkt) liegt und immer übriggebliebene Exemplare zurückgesandt wurden (also KEIN Ausverkauf vorliegt), überlasse ich der Spekulation. Daß „Alex" „sechs Tage voller Hoffnung, Wut und Enttäuschungen" durchleben mußte, ist verständlich, wenn er es nicht gecheckt hat, daß die Tankstelle zu ist. Um ihm allerdings nicht völlig Unrecht tun zu müssen, biete ich die Weitergabe meiner Mailadresse an ihn an, damit ich eine vollständige Liste aller PC Games führenden Einzelhändler in Roth weiterreichen kann. Sogar „Tante Annas Schreibwaren" in der Hilpoltsteiner Str. 34 führt die Games.

Michael

Mit großer Freude habe ich Deine Mail gelesen. Schön, wenn man auch mal verteidigt wird. Schön, daß Alex nun eine Liste mit relevanten Adressen hat. Schön, wenn sich auch mal die Verantwortlichen zu Wort melden. Schön, daß diese Angelegenheit nun geklärt ist. Schön, daß Olga ein Alibi hat. Schön, daß ich nun endlich Mittag machen kann.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



Terminkalender

Jeden Monat bei PC Games: die aktuelle Releaseliste mit den offiziellen Veröffentlichungsdaten der größten Spiele-Hits. Wer sich genauer informieren möchte, findet in den angegebenen Ausgaben ausführliche Preview-Berichte.

Titel	Kurzbeschreibung	Vertrieb	Entwickler	Previews in Ausgabe	Termin
1937: Spirit of Speed	Rennsimulation	MicroProse	MicroProse		Oktober 99
Age of Empires 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	Ensemble Studios	8/98 9/98 5/99	September 99
Age of Wonders	Strategie	Take 2	Epic MegaGames	6/99	November 99
Anstoss 3	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Ascaron	7/99 8/99	November 99
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	Activision		September 99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Lionhead	08/98 11/98 2/99	1. Quartal 2000
Blaze & Blade	Rollenspiel	THQ	T & E Soft		Juni 99
Braveheart	Echtzeittaktik	Eidos Interactive	Lemonhead Studios		Juli 99
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager	Fußballmanager	Electronic Arts	EA Sports		September 99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	8/99	August 99
Civilization 2: Test of Time	Strategie	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Westwood Studios	12/98 3/99 7/99	September 99
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Eidos Interactive	Pyro Studios		Dezember 99
Daikatana	3D-Action	Eidos Interactive	ION Storm	7/98 4/99	September 99
Dark Project: Der Meisterdieb 2	Action-Adventure	Eidos Interactive	Looking Glass	7/99	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Activision	Activision	7/99	Dezember 99
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	Delphine	9/98	August 99
Death Valley	Echtzeittaktik	Blackstar Multimedia	Spellbound Software	7/99	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	Ubi Soft		März 2000
Der Clou 2	Strategie	THQ	Neo		Oktober 99
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	Infogrames	Jo Wood	6/99	September 99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Blizzard	8/99	4. Quartal 99
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	Psygnosis		August 99
Driver	Rennspiel	GT Interactive	Reflections	10/98 3/99	September 99
Earth 2150	3D-Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	TopWare Interactive	11/98 6/99	September 99
Enemy Engaged: Comanche Hokum	Flugsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Electronic Arts	Squaresoft	7/99 8/99	4. Quartal 99
Flight Unlimited 3	Flugsimulation	Eidos Interactive	Looking Glass		August 99
Force Commander	Echtzeitstrategie	THQ	LucasArts	6/98 8/99	Oktober 99
Freelancer	Weltraum-Action	Microsoft	Digital Anvil		4. Quartal 99
Freespace 2	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Gangsters – Mission Disk	Management-Simulation	Eidos Interactive	HotHouse		November 99
Giants	3D-Action	Virgin/Interplay	Interplay	8/98 4/99	November 99
Gorky 17	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive		Dezember 99
GP 500	Motorrad-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal 99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal 99
GTA 2	Action	Take 2	DMA Design	8/99	Oktober 99
Half-Life 2	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	4. Quartal 99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/99	3. Quartal 99
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2	Take 2	8/99	Juli 99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Havas Interactive	Havas Interactive	8/99	4. Quartal 99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	LucasArts	8/99	August 99
Interstate ´82	Action-Rennspiel	Activision	Activision		September 99
Klingon Academy	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Oktober 99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	6/99	August 99
LMK	Rollenspiel	Infogrames	Attic	8/98	4. Quartal 99
Max Payne	3D-Action	Take 2	Remedy Entertainment	8/98 11/98	April 2000
Messiah	3D-Action	Virgin/Interplay	Shiny Entertainment	7/98	Dezember 99
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Psygnosis	12/98 4/99	Oktober 99
Might & Magic VII (dt.)	Rollenspiel	Ubi Soft	3DO Studios		September 99
Motor Racing	Rennsimulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Nascar Road Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	EA Sports		Juli 99
NBA 2000	Basketball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	4. Quartal 99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	September 99
No Fear Downhill Mountain Biking	Mountainbike-Rennspiel	Codemasters	Codemasters	7/99	4. Quartal 99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	Take 2	1/99	Oktober 99
Omikron	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	Impressions	7/99	August 99
Planescape: Torment	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Interplay	11/98	Dezember 99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	TLC	8/99	September 99
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper-Simulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal 99
Quake 3 Arena	3D-Action	Activision	Activision		September 99
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Havas Interactive	Havas Interactive		Juli 99
Rally Championship 99	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	September 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft		3. Quartal 99
Revenant	Rollenspiel	Eidos Interactive	Eidos Interactive		September 99
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Acclaim	8/99	September 99
Rogue Spear	Action-Strategie	Take 2	Take 2		September 99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Havas Interactive	Sierra Studios		Juni 99
Saboteur	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober 99
Septerra Core	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive		November 99
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	Interactive Magic		September 99
Shadow Company	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	Interactive Magic	11/98	September 99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Acclaim	12/98 7/99 8/99	September 99
Spec Ops 2	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Dezember 99
Spirit of Speed	Rennsimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	Activision		Februar 2000
Star Trek Insurrection	3D-Action	Activision	Activision		November 99
Star Trek Voyager – Elite Guard	3D-Action	Activision	Activision	7/99	März 99
Star Trek: New Worlds	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		Dezember 99
Star Trek: Starfleet Command	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		September 99
Starsiege	3D-Action	Havas Interactive	Havas Interactive		Juni 99
Superbikes 2	Sportsimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/99	3. Quartal 99
System Shock 2	Rollenspiel	Electronic Arts	Looking Glass		August 99
TA: Kingdoms: Expansion Pack	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Cavedog		November 99
The Sims	Aufbaustrategie	Electronic Arts	Maxis	7/99	August 99
Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos Interactive	Core Design		November 99
Tonic Touble	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft	6/99	Oktober 99
TrickStyle	Rennspiel	Acclaim	Acclaim		Oktober 99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin	4/98 6/98 3/99	September 99
Ultima Online Second Age (online)	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin		Juni 99
Unreal Tournament	3D-Action	GT Interactive	Legend	3/99	September 99
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Eidos Interactive	HotHouse	7/99	September 99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2/99	September 99
Vampire	Rollenspiel	Activision	Activision	4/99 7/99	Dezember 99
Wheel of Time	Action-Adventure	GT Interactive	Legend	7/99	September 99
X-COM Alliance	3D-Action	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal 99

Schnappschuß des Monats



Tim Schafer, LucasArts, u. a. Designer von Grim Fandango

Wie in jeder Ausgabe suchen wir eine witzige Sprechblase für den **Schnappschuß des Monats**. Der Gewinner im August ist Thomas Halberkann aus Dudeldorf. Seine Einsendung mit der „Hallöle-Frau“ paßt nach Meinung der Redaktion am besten zum vorgegebenen Bild. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuß ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte und senden diese an:

COMPUTEC MEDIA,
Redaktion PC Games
Stichwort:
Schnappschuss
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Oder senden Sie uns eine E-Mail an
schnappschuss@pcgames.de

Einsendeschluß:
16. August 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


Larry Holland, Totally Games, u. a. Schöpfer von X-Wing Alliance“

Vorschau

Die PC Games 10/99 erscheint am 1. September ’99

System Shock 2



System Shock ist zwar mittlerweile schon ein paar Jahre alt, gilt aber noch immer bei vielen PC-Veteranen als absoluter Superhit. Nachdem Looking Glass mit *Thief – The Dark Project* schon einen Volltreffer landen konnte, arbeitet man nun mit Vollgas an der Fertigstellung des zweiten Teils der wegweisenden Science-Fiction-Rollenspiel-Mixtur. Ob sich das Warten auf die Rückkehr zur unheimlichen Raumstation Citadel gelohnt hat, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe in unserem ausführlichen Testbericht.



Drakan



Nachdem es in dieser Ausgabe mit dem Testbericht knapp nicht mehr geklappt hat, können wir im nächsten Heft nun definitiv mit einem ausführlichen Review der sehnsüchtig erwarteten neuen *Tomb Raider*-Konkurrenz aufwarten. Ob Lara Croft angesichts der schönen Rynn jetzt endgültig ihre Koffer packen kann oder ob *Drakan* doch nicht mehr ist als die x-te Kopie eines erfolgreichen Spielprinzips, erfahren Sie nächsten Monat.

TIPS & TRICKS

Hobby-Weltraumhändler können sich im nächsten Monat auf eine geballte Ladung Lösungshilfen zu Egosofts *Elite*-Nachfolger *X* einstellen. Wir zeigen die besten Strategien, um in den unendlichen Weiten des Alls bestehen zu können. Außerdem erwarten Sie Tips, wie Sie Ihre Führerscheinprüfung in *Driver* bestehen können. Wer mit Rennspielen nichts am Hut hat, kann sich noch auf eine Komplettlösung des möglichen Lara-Killers *Drakan* freuen.



Shadowman

Acclaim setzt bei *Shadowman* auf eine anspruchsvolle Story, einen moralisch zwiespältigen Helden und viel mystisches Grusel-Ambiente. Ob dieses Konzept aufgeht und was sich wirklich hinter der finsteren Mär von Serienkillern und Voodoomagie verbirgt, lesen Sie in PC Games Ausgabe 10, in der wir das vielversprechende Action-Adventure genauer unter die Lupe neh-

